UNIVERSIDAD DEL AZUAY

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

1. Datos generales

Materia: DISEÑO 7 TEXTILES
Código: FDI0071
Paralelo:
Periodo : Septiembre-2018 a Febrero-2019
Profesor: QUEZADA CANTOS SEBASTIAN ALEJANDRO, TRELLES MUÑOZ MARIA DEL CARMEN
Correo electrónico bastianque@uazuay.edu.ec, ctrelles@uazuay.edu.ec

Docencia	Práctico	Autónomo: 0		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
12				12

Prerrequisitos:

Código: FDI0067 Materia: DISEÑO 6 TEXTILES
Código: FDI0157 Materia: PATRONAJE 4
Código: FDI0165 Materia: PROBLEMÁTICA PROFESIONAL
Código: FDI0215 Materia: TECNOLOGÍA Y PRODUCCIÓN 4 TEXTILES

2. Descripción y objetivos de la materia

Se articula con todas las asignaturas precedentes y paralelas, el proyecto de diseño es el resultado de una visión holística de todas las asignaturas de la malla de estudios.

En esta asignatura de carácter teórico-práctico se realiza un proyecto de diseño de indumentaria de alta costura, que partiendo de una investigación de mercado, tendencias, tecnología y costos llega a exponer el resultado en una puesta en escena para el público en general.

Es importante porque se realiza una práctica real y concreta de una problemática del sector textil y de modas del medio y se la desarrolla completa como ejercicio final de la carrera.

3. Contenidos

1	**Diseño y puesta en escena de una colección de alta costura.**
1.1	Diseño -alta costura y fantasía: problemática general, segmentos, tendencias, estilos, temporadas. (12 horas)
1.2	Diseño de alta costura: trajes de noche para pasarela. Problematización general. Investigación y selección evento, análisis del contexto, referentes teóricos y conceptuales, planteo conceptual, propuesta, colección, selección, elaboración de prototipos. (78 horas)
2	**Diseño y puesta en escena de una colección de fantasía.**
2.1	Diseño de Fantasía: Problematización general. Investigación y selección evento, análisis del contexto, referentes teóricos y conceptuales, planteo conceptual, propuesta, colección, selección, elaboración de prototipos (78 horas)
2.2	Puesta en escena de las colecciones. (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.	
-Aplicar información recopilada en el planteamiento de proyectos de diseño textil y de indumentaria de alta costura y fantasía.	-Proyectos -Prácticas de laboratorio -Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros -Trabajos prácticos - productos
ac. Diseñar y producir indumentaria de mayor complejidad tanto a nivel formal y tecnológico, con su respectiva presentación y difusión.	
-Presentar y socializar la colección de alta costura y fantasía a partir de los criterios conceptuales manejados en el diseño.	-Proyectos -Prácticas de laboratorio -Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros -Trabajos prácticos -

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
	productos
ae. Analizar e interpretar los hechos históricos y contemporáneos vinculados a la problemática de los textiles y moda.	
-Investigar mercado, tendencias, cultura y tecnologías para la generación de propuestas de diseño textil y de indumentaria.	-Proyectos -Prácticas de laboratorio -Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Resolución de ejercicios, casos y otros	Concepto de 500 palabras	Diseño y puesta en escena de una colección de alta costura.	APORTE 1	1	Semana: 1 (17/09/18 al 22/09/18)
Trabajos prácticos - productos	Moodboard	Diseño y puesta en escena de una colección de alta costura.	APORTE 1	1	Semana: 2 (24/09/18 al 29/09/18)
Prácticas de laboratorio	Experimentación (volumenes, superficies y estructuras textiles)	Diseño y puesta en escena de una colección de alta costura.	APORTE 1	4	Semana: 3 (01/10/18 al 06/10/18)
Trabajos prácticos - productos	Prototipo a escala	Diseño y puesta en escena de una colección de alta costura.	APORTE 2	3	Semana: 6 (22/10/18 al 27/10/18)
Trabajos prácticos - productos	Bocetación	Diseño y puesta en escena de una colección de alta costura.	APORTE 2	4	Semana: 6 (22/10/18 al 27/10/18)
Trabajos prácticos - productos	Mooodboard	Diseño y puesta en escena de una colección de fantasía.	APORTE 3	1	Semana: 11 (26/11/18 al 01/12/18)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Concepto de 500 palabras	Diseño y puesta en escena de una colección de fantasía.	APORTE 3	1	Semana: 11 (26/11/18 al 01/12/18)
Proyectos	Puesta en escena del traje	Diseño y puesta en escena de una colección de alta costura.	APORTE 3	2	Semana: 11 (26/11/18 al 01/12/18)
Proyectos	Traje final y fotografías	Diseño y puesta en escena de una colección de alta costura.	APORTE 3	10	Semana: 11 (26/11/18 al 01/12/18)
Prácticas de laboratorio	Experimentación (volùmenes, superficies y estructuras)	Diseño y puesta en escena de una colección de fantasía.	APORTE 3	3	Semana: 12 (03/12/18 al 08/12/18)
Proyectos	Traje final y fotografias	Diseño y puesta en escena de una colección de fantasía.	EXAMEN	8	Semana: 19-20 (20-01-2019 al 26-01-2019)
Proyectos	Puesta en escena del traje	Diseño y puesta en escena de una colección de fantasía.	EXAMEN	2	Semana: 19-20 (20-01-2019 al 26-01-2019)
Trabajos prácticos - productos	Prototipo a escala	Diseño y puesta en escena de una colección de fantasía.	EXAMEN	3	Semana: 19-20 (20-01-2019 al 26-01-2019)
Trabajos prácticos - productos	Bocetación	Diseño y puesta en escena de una colección de fantasía.	EXAMEN	5	Semana: 19-20 (20-01-2019 al 26-01-2019)
Reactivos	Prueba de conocimientos	Diseño y puesta en escena de una colección de alta costura., Diseño y puesta en escena de una colección de fantasía.	EXAMEN	2	Semana: 19 (al)
Reactivos	Prueba de conocimientos	Diseño y puesta en escena de una colección de alta costura., Diseño y puesta en escena de una colección de fantasía.	SUPLETORIO	10	Semana: 21 (al)
Proyectos	Promedio examen final	Diseño y puesta en escena de una colección de alta costura., Diseño y puesta en escena de una colección de fantasía.	SUPLETORIO	10	Semana: 21 (al)

Metodología

La metodología para afrontar la cátedra de Diseño 7, radica principalmente en permitir al estudiante que a partir de la experimentación y aprovechamiento de todos sus conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera, pueda plantear proyectos tanto de alta costura, como fantasía con una mirada crítica, para

conseguir excelencia conceptual y de concreción. El acompañamiento del docente es a nivel de guía y las clases magistrales son menos frecuentes. En este sentido, se plantea mucha investigación independiente por parte de cada estudiante, para posteriormente socializar, reflexionar, criticar y aplicar en clases. Así también, las clases de carácter práctico son fundamentales para potenciar la creatividad y habilidades que requieren los dos proyectos, basados principalmente en un trabajo manual de excelencia artesanal, mucha dedicación y detalle.

Criterios de Evaluación

Los criterios de evaluación para la cátedra de Diseño 7 serán evidenciados en todas sus instancias a partir de rúbricas socializadas previamente con los estudiantes. Al ser una cátedra de carácter práctico, de los proyectos se evaluarán principalmente los siguientes aspectos: calidad de la información (investigación actualizada y reflexión), calidad de argumentación (construcción del concepto, argumento y reflexión), calidad del diseño (reflexión y generación conceptual, coherencia en el planteamiento de colección / bocetación, innovación, creatividad); y finalmente calidad de la presentación (láminas conceptuales, técnicas, bocetación, fotografías, prototipos y puesta en escena).

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
GILLOW, JOHN.	Editorial Thames & Hudson.	WORLD TEXTILES, A VISUAL GUIDE TO TRADICIONAL TECHNIQUES.	2004	978-0500282472
JONES, TERRY; MAIR, AVRIL.	Taschen.	FASHION NOW: SELECTS THE WORRLD`S 150 MOST IMPORTANT DESIGNERS.	2002	978-3836503365
MARTIN, RICHARD.	The Metropolitan Museum of Art.	HAUTE COUTURE, THE METROPOLITAN MUSEUM OF ART.	1995	978-0870997617
STERLACCI, FRANCESCA.	Blume.	DISEÑO DE MODA EN PIEL.	2010	978-8498014839
WILCOX, CLARIE.	V&A Publications.	RADICAL FASHION.	2001	978-0810965881

Web

Autor	Título	URL
Font, Lourdes M.	Ebsco	http://web.ebscohost.com/ehost/detail?
Manfredi, Alexandra.	Ebsco	http://web.ebscohost.com/ehost/detail?
Devore, Allison.	Ebsco	http://web.ebscohost.com/ehost/detail?

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Walter Benjamin	Amorrortu	La obra de arte en la epoca de su reproducción mecanica	2013	
William Lidwell, Kritina Holden, Jill Butler	Blume	Principios Universales del Diseño	2011	
Laura Volpintesta	Rockport Publishers	Fundamentos del diseño de moda	2015	
Richard Sorger, Jenny Udale	GG	Principios basicos del diseño de moda	2008	
Jay Calderin	Rockport publishers	Fashion Design Essentials	2011	
Proyecto Editorial	Ilus books	Mapa de la moda contemporanea	2011	
Richard Sennett	Anagrama	El Artesano	2009	

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 07/09/2018

Estado: Aprobado