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-2019 a Febrero-2020
Profesor: GALVEZ VELASCO FREDDY GUSTAVO, ZEAS CARRILLO SILVIA GABRIELA
Correo electrónico fgalvez@uazuay.edu.ec, silviazeas@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.	-Investigaciones -Proyectos -Prácticas de laboratorio -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 -Trabajos prácticos - 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.	-Investigaciones -Proyectos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Investigaciones	Moodboard, concepto, Bocetación a lápiz		APORTE	5	Semana: 2 (16/09/19 al 21/09/19)
Prácticas de laboratorio	Bocetos a color, muestras experimentación, avances prototipo		APORTE	10	Semana: 6 (14/10/19 al 19/10/19)
Proyectos	Traje final Alta Costura		APORTE	8	Semana: 8 (28/10/19 al 31/10/19)
Investigaciones	Moodboard e Investigación		APORTE	2	Semana: 10 (11/11/19 al 13/11/19)
Trabajos prácticos - productos	Bocetación, muestras experimentación y avances traje fantasía		APORTE	5	Semana: 17-18 (29-12-2019 al 11-01-2020)
Prácticas de laboratorio	Traje final fantasia		EXAMEN	10	Semana: 20 (al)
Trabajos prácticos - productos	Puesta en escena, fotografías		EXAMEN	4	Semana: 20 (al)
Proyectos	Avances, Sketchbook, ilustración a color, fichas técnicas		EXAMEN	6	Semana: 20 (al)
Proyectos	Esquicio		SUPLETORIO	10	Semana: 21 (al)
Trabajos prácticos - productos	Nota previa (trabajo en clases)		SUPLETORIO	10	Semana: 21 (al)

Metodología

La metodología para afrontar la cátedra de Diseño 7, radica principalmente en la aplicación, experimentación y aprovechamiento de todos sus conocimientos adquiridos por el estudiante a lo largo de la carrera. Los ejercicios académicos de alta costura y fantasía buscan que los alumnos pueden conceptualizar ideas, plantear proyectos y resolver prototipos con altos niveles de propuesta y acabados.

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.

El uso de los talleres textiles son muy relevantes para el proceso de experimentación y prototipado.

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); avances en cada clase 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

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

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 12/09/2019

Estado: Aprobado