



Fecha Aprobación:
18/09/2015

UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO

ESCUELA DE DISEÑO

CARRERA DE DISEÑO TEXTIL Y MODA

Sílabo

1. Datos generales

Materia: DISEÑO 7 TEXTILES

Código: FDI0071

Créditos: 12

Nivel: 7

Paralelo: 7B-TEX

Eje de formación: PROFESIONAL

Periodo lectivo: PERIODO SEP/2015 - FEB/2016

Total de horas: 192

Profesor: TRELLES MUÑOZ MARIA DEL CARMEN

Correo electrónico: silviazeas@uazuay.edu.ec

Prerrequisitos:

FDI0067 DISEÑO 6 TEXTILES

FDI0157 PATRONAJE 4

FDI0165 PROBLEMÁTICA PROFESIONAL

FDI0215 TECNOLOGÍA Y PRODUCCIÓN 4 TEXTILES

2. Descripción y objetivos de la materia

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.

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.

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.

3. Contenidos

01. Diseño y puesta en escena de una colección de alta costura.

01.01. Diseño -alta costura y fantasía: problemática general, segmentos, tendencias, estilos, temporadas. (12 horas)

01.02. 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)

02. Diseño y puesta en escena de una colección de fantasía.

02.01. 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)

02.02. Puesta en escena de las colecciones (24 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

<i>Resultado de aprendizaje de la materia</i>	<i>Evidencias</i>
ab. Resolver la problemática de la indumentaria y objetos textiles con criterios de inspiración, mercado, tecnología y calidad.	
- 2.- <i>Aplicar información recopilada en el planteamiento de proyectos de diseño textil y de indumentaria de alta costura y fantasía.</i>	- <i>Reactivos</i> - <i>Proyectos</i>
ac. Diseñar y producir indumentaria de mayor complejidad tanto a nivel formal y tecnológico, con su respectiva presentación y difusión.	
- 3.- <i>Presentar y socializar la colección de alta costura y fantasía a partir de los criterios conceptuales manejados en el diseño.</i>	- <i>Proyectos</i>
ae. Analizar e interpretar los hechos históricos y contemporáneos vinculados a la problemática de los textiles y moda.	
- 1.- <i>Investigar mercado, tendencias, cultura y tecnologías para la generación de propuestas de diseño textil y de indumentaria.</i>	- <i>Informes</i>

Desglose de Evaluación

Evidencia	Descripción Evidencia	Contenidos Sílabo Evaluar	Aporte	Calificación	Fch.Aproximada
Informes	Informe de investigación y generación de conceptualización	Capítulo 1	APORTE I	3,00	2/Octubre/2015
Reactivos	Prueba de conocimientos	Identificar las leyes que generan, organizan y estructuran la forma	APORTE I	3,00	12/Octubre/2015
Reactivos	Prueba de conocimientos	Capítulo 1	APORTE I	2,00	2/Octubre/2015
Informes	Trabajo impreso y evidencia física (Registro en block de materia)	Las dimensiones denotativa y connotativa como origen de la forma	APORTE I	2,00	23/Octubre/2015
Proyectos	Experimentación, bocetación y moldería	Capítulo 1	APORTE II	5,00	16/Octubre/2015
Proyectos	Concreción y láminas de proyecto de alta costura	Capítulo 1	APORTE II	5,00	30/Octubre/2015
Proyectos	Concreción y láminas de proyecto de alta costura	Capítulo 1	APORTE III	5,00	30/Octubre/2015
Informes	Informe de investigación y generación de conceptualización	Capítulo 2	APORTE III	3,00	20/Noviembre/2015
Reactivos	Prueba de conocimientos	Capítulo 2	APORTE III	2,00	20/Noviembre/2015
Proyectos	Experimentación, bocetación y moldería	Capítulo 2	APORTE III	5,00	4/Diciembre/2015
Proyectos	Concreción y láminas de proyecto de fantasía	Capítulo 2	EXAMEN FINAL	10,00	18/Diciembre/2015
Proyectos	Puesta en escena de ambos trajes. Evidencias, material promocional, etc.	Capítulo 1 y 2	EXAMEN FINAL	10,00	29/Enero/2015

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. Se hará un planteamiento desde el pensamiento complejo para que los estudiantes desarrollen de una manera diferente su investigación y propuesta de conceptos.

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. Textos y otras referencias

Libros

BIBLIOGRAFÍA BASE

- GILLOW, John.(2004). World Textiles, A visual guide to traditional techniques. Inglaterra: Editorial Thames & Hudson. Profesor.
- JONES, Terry; MAIR, Avril.(2002). Fashion now: Selects the world's 150 most important designers. España: Taschen. UDA. 64931.
- MARTIN, Richard.(1995). Haute Couture, The Metropolitan Museum of Art. USA: The Metropolitan Museum of Art. Profesor.
- STERLACCI, Francesca.(2010). Diseño de moda en piel. España: Blume. UDA. 69045.
- WILCOX, Clarie.(2001). Radical Fashion. Inglaterra: V&A Publications. Profesor.

BIBLIOGRAFÍA APOYO

- AMBROSE, Gavin.(2013). Metodología del diseño : f. el acto o la práctica de usar tu mente para considerar el diseño. España: Parramón. UDA. 69526.
- JONES, Terry.(2005). Fashion Now. España: Taschen. Profesor.
- SEIVEWRIGHT, Simon.(2013). Diseño e Investigación. España: Gustavo Gilli. Profesor.
- YATES, Julia.(2013). Profesión moda : guía de las 55 carreras profesionales con más futuro en el mundo de la moda. España: Gustavo Gilli. UDA. 69635.

Web

BIBLIOGRAFÍA BASE

- DeVore, Allison. Obtenido de EBSCO: <http://web.ebscohost.com/ehost/detail?vid=7&sid=a4a21c9a-aea5-45c2-9e7e-ea799f79b17c%40sessionmgr198>.
- Font, Lourdes M.. Obtenido de EBSCO: <http://web.ebscohost.com/ehost/detail?vid=4&sid=a4a21c9a-aea5-45c2-9e7e-ea799f79b17c%40sessionmgr198>.
- Manfredi, Alexandra. Obtenido de EBSCO: <http://web.ebscohost.com/ehost/detail?vid=4&sid=a4a21c9a-aea5-45c2-9e7e-ea799f79b17c%40sessionmgr198>.

Docente

Director Junta

Fecha Aprobación: **18/09/2015**

APROBADO