



**UNIVERSIDAD  
DEL AZUAY**

**FACULTAD DE  
DISEÑO,  
ARQUITECTURA  
Y ARTE**

**ESCUELA DE DISEÑO TEXTIL Y MODA  
TEMA**

**ANÁLISIS RELACIONAL ENTRE LA  
FORMACIÓN Y EL EJERCICIO  
PROFESIONAL INDEPENDIENTE DEL  
DISEÑADOR DE TEXTIL Y MODA DE LA  
UNIVERSIDAD DEL AZUAY EN LA CIUDAD  
DE CUENCA**

**PENSUM 101**

**TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO A LA  
OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:**

**DISEÑADORAS DE TEXTIL Y MODA**

**AUTORAS**

**Paula Kathina Barros Quezada  
María Camila Montero Reyes**

**DIRECTORA**

**Dis. María del Carmen Trelles, Mgt.**

**CUENCA-ECUADOR**

**2022**



**UNIVERSIDAD DEL AZUAY**  
FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE  
ESCUELA DE DISEÑO TEXTIL Y MODA

**TEMA:**

ANÁLISIS RELACIONAL ENTRE LA FORMACIÓN Y EL EJERCICIO PROFESIONAL INDEPENDIENTE DEL DISEÑADOR DE TEXTIL Y MODA, DE LA UNIVERSIDAD DEL AZUAY EN LA CIUDAD DE CUENCA

PENSUM 101

**TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL  
TÍTULO DE:**  
DISEÑADORAS DE TEXTIL Y MODA

**AUTORAS**

Paula Kathina Barros Quezada  
María Camila Montero Reyes

**DIRECTORA**

Dis. María del Carmen Trelles, Mgt.

**CUENCA-ECUADOR  
2022**

# Dedicatoria

Camila Montero

A mis padres que fueron los que nunca me dejaron sola a lo largo de este proceso, por ser mi respaldo para seguir adelante y acompañarme a cumplir cada uno de mis sueños, es por ustedes que todo este esfuerzo ha valido la pena, infinitamente agradecida porque hayan estado a mi lado.

# Dedicatoria

Paula Barros

A mis padres Katy Quezada y Gustavo Barros, y a mis hermanos Andrés y Xavier Barros Quezada, por su apoyo incondicional que me brindaron durante toda la carrera universitaria, por haber confiado en mis habilidades y siempre darme aliento para seguir adelante. A toda mi familia que siempre estuvieron pendientes de mí.

# Agradecimiento

Camila Montero

Agradezco a mis padres por creer en mí, a pesar de los altos y bajos que he tenido a lo largo de este camino y sobre todo por el apoyo emocional que me han dado.

A mi compañera Paula Barros que ha sido una gran amiga desde el primer día dentro de la universidad y sobre todo una gran compañera en este proceso de desarrollo de nuestra tesis en donde hemos puesto todo el esfuerzo y dedicación.

Un agradecimiento muy especial hacia mi tutora María Del Carmen Trelles por estar ahí desde el día uno del desarrollo de este Proyecto de graduación, por confiar en mí y sobre todo por brindarme las mejores enseñanzas y todo su apoyo.

Finalmente, a todos los diseñadores y coordinadores de la Universidad que formaron parte de esta investigación, estaré eternamente agradecida con cada uno de ustedes.

# Agradecimiento

Paula Barros

Agradezco a mis padres que a pesar de los tropiezos que hemos atravesado, nunca me han dejado sola y se han alegrado en cada logro que he alcanzado, por lo que son mi inspiración, el motivo por el cual me levanto día a día para superarme.

Agradezco a mi amiga Camila Montero por ser mi compañera de tesis, en la cual, a pesar de haber tenido tropiezos durante este proceso, le hemos puesto toda nuestra atención y dedicación.

Le agradezco a la Universidad del Azuay, y a sus docentes de la Carrera de Diseño Textil y Moda por haberme brindado los conocimientos fundamentales para formarme como profesional. En especial a mi tutora María del Carmen Trelles, por haber compartido sus conocimientos y por apoyarme durante este tiempo, ha sido una guía muy importante en mi vida a lo largo de este proyecto. Y a su vez a todos los diseñadores y coordinadores que fueron parte de esta investigación.

# Índice de Contenidos

<b>Dedicatorias</b>	<b>4</b>
<b>Agradecimientos</b>	<b>6</b>
<b>Resumen</b>	<b>13</b>
<b>Abstract</b>	<b>14</b>
<b>Introducción</b>	<b>15</b>

## **CAPÍTULO 1**

<b>1.1 El diseñador de textil y moda</b>	<b>18</b>
1.1.1 El diseño textil y moda en la ciudad de Cuenca y en Ecuador	20
<b>1.2 Diseño independiente</b>	<b>22</b>
1.2.1 El diseño en el campo de la moda	25
1.2.2 Los diseñadores de textil y moda independientes en la ciudad de Cuenca de la Universidad del Azuay	26
1.2.3 El ejercicio profesional del diseño independiente	27
<b>1.3 Pedagogía (enseñanza y aprendizaje)</b>	<b>31</b>
1.3.1 La formación profesional del diseñador de textil y moda	34
1.3.2 La Carrera de Diseño Textil y Moda de la Universidad del Azuay	40
1.3.3 Sílabo del Pensum 101	46

## **CAPÍTULO 2**

<b>2.1 Definición unidades de análisis</b>	<b>74</b>
2.1.1 Los graduados de la Universidad del Azuay, de la Carrera de Diseño Textil y Moda, del Pensum 101	74
<b>2.2 Definición de variables</b>	<b>85</b>
2.2.1 Niveles de aprovechamiento dentro de la malla curricular	86

## **CAPÍTULO 3**

<b>3.1 Recolección de Datos</b>	<b>89</b>
3.1.1. Metodología aplicada	90
<b>3.2. Procesamiento de datos</b>	<b>100</b>
3.2.1. Aprovechamiento de contenidos de la malla curricular del Pensum 101	101
<b>3.3. Análisis de los datos</b>	<b>113</b>
<b>3.4. Datos: resultados y discusión</b>	<b>120</b>
3.4.1 Resultados de la contrastación entre la formación académica y el ejercicio profesional independiente de los diseñadores de la Universidad del Azuay en la ciudad de Cuenca	121
3.4.2. Caracterización de los puntos discordantes	127

## **CAPÍTULO 4**

<b>4.1 Recomendaciones para reestructuración de la malla curricular</b>	<b>136</b>
<b>4.2 Artículo</b>	<b>175</b>

Conclusiones	180
Recomendaciones	181
Bibliografía	182
Bibliografía de figuras	184

## **ANEXOS**

Anexo 1: Tabla de los 90 diseñadores independientes	186
Anexo 2: Primera encuesta a los 90 diseñadores independientes del pensum 101	194
Anexo 3: 54 respuestas primera encuesta	203
Anexo 4: Modelo de la entrevista realizada hacia los diseñadores independientes	205
Anexo 6: Respuestas de las entrevistas	207
Anexo 7: Modelo de la entrevista realizada hacia los coordinadores	208



# Índice de Figuras

Figura 1 Fondo de moda (Sekitani, s.f.).	18
Figura 2 Define your style with local wardrobe stylist Cora Aversano (Dickerson, 2020).	19
Figura 3 Figurín de moda (Curtis, 2017).	21
Figura 4 Fashion editorial (Pang, s.f.).	28
Figura 5 Fashion designer (Marant, s.f.).	31
Figura 6 Mesh deckchair – sun loungers from kettal (Architonic, 2016)	40
Figura 7 Fashion editorial (Pang, s.f.).	84
Figura 8 Desfiles Dior (Dior, 2017).	103
Figura 9 Materials (Pennati, 2014).	105
Figura 10 Ecole Mod'Art (Valérianne, s.f.).	107
Figura 11 Carla Llanos ilustrations (Llanos, 2019).	110
Figura 12 Planificación de ideas (Freepik, 2020)	112
Figura 13 Tormenta de inspiración, las telas de alta tecnología en tus manos y haz ropa futurista con papel (Sohu, 2017).	174

# Índice de Tablas

Tabla 1: Malla curricular Universidad de Parsons	35
Tabla 2: Malla curricular Universidad de Palermo	36
Tabla 3: Malla curricular Universidad de Jannette Klein	37
Tabla 4 Malla curricular Universidad de San Francisco de Quito	38
Tabla 5: Malla curricular Universidad Técnica de Ambato	39
Tabla 6: Malla curricular Pensum 100	41
Tabla 7 : Malla curricular Pensum 101	42
Tabla 8: Malla curricular Pensum 200	43
Tabla 9: Sílabos Pensum 101	71
Tabla 10 Listado Diseñadores con sus marcas, año de creación y año de graduación	82
Tabla 11 Niveles de aprovechamiento	86
Tabla 12 Listado de los 90 diseñadores independientes	94
Tabla 13 Listado de los 54 diseñadores que respondieron la encuesta	97
Tabla 14 Listado de los 24 diseñadores que respondieron la entrevista	99
Tabla 15 Área de Diseño	102
Tabla 16 Área de Tecnología y Producción.	104
Tabla 17 Área de Reflexión y conocimiento	106
Tabla 19 Área de Gestión	111
Tabla 20 Análisis del discurso en base a las respuestas obtenidas dentro de las encuestas	119
Tabla 21 Tabla de los puntos discordantes divididos por niveles de aprovechamiento	126
Tabla 22 Cuadro de caracterización de los puntos discordantes	131

# Resumen

En el campo del diseño de indumentaria independiente local se ha logrado reconocer cierta desarticulación entre aquello que se enseña en la etapa de formación académica, con respecto a lo aplicado en el ejercicio profesional independiente de los diseñadores de textil y moda en la ciudad de Cuenca. La presente investigación con enfoque cualitativo busca reconocer esos puntos discordantes entre la academia y el quehacer profesional, a través de encuestas y entrevistas a diversos actores; con el fin de generar recomendaciones para posibles reestructuraciones de la malla curricular y aportar así a una mayor pertinencia de la oferta académica.

**Palabras clave:** aprendizaje, enseñanza, indumentaria, diseñador, graduados de la Universidad del Azuay, malla curricular, Pensum 101, academia, campo profesional.

# Abstract

In the field of local independent clothing design, some disarticulation has been recognized among what is taught in the academic training stage, concerning what is applied in the independent professional practice of textile and fashion designers in the city of Cuenca. The present research with a qualitative approach seeks to recognize those discordant points between the academy and the professional work, through surveys and interviews with various actors; in order to generate recommendations for possible restructuring of the curricular mesh and thus contribute to a greater relevance of the academic offer.

**Keyword:** Learning, teaching, clothing, designer, graduates of the University of Azuay, Curriculum Mesh, Pensum 101, Academia, Professional Field.

# Introducción

En esta investigación con enfoque cualitativo, se propone analizar la formación académica del diseñador independiente graduado en la Universidad del Azuay y el aprovechamiento de la malla curricular del Pensum 101, para así de esta manera poder encontrar puntos discordantes y caracterizarlos, con el fin de generar nuevas recomendaciones para futuras reestructuraciones académicas a partir de la recopilación de datos de esta investigación.

El diseñador independiente es aquel que crea y gestiona su marca, o también ofrece sus servicios dentro de una empresa, pero no como empleado permanente; por lo cual, dentro del ámbito de la moda, el diseñador debe ejercer varios roles cuando crea su marca; desde comprar su materia prima, hasta sacar al público su producto.

El problema a abordar dentro del presente trabajo es la falta de articulación entre lo que se enseña en la formación profesional del Diseñador de Textil y Moda y lo que se aplica en su vida profesional de manera independiente. En la vida profesional se asumen más responsabilidades y retos tras su inserción en el mercado laboral.

De esta manera se pretende generar futuras recomendaciones para la reestructuración de la malla curricular, tras indagar más a fondo dentro de cada una de las áreas y sus contenidos, analizando así también procesos de rediseño de los pensum, según los nuevos contenidos y basados en las necesidades de los alumnos dentro de su formación.

The background features a woman in a brown jacket and shorts using a VR headset. In the foreground, a hand holds a small yellow sneaker. The scene is overlaid with large, semi-transparent pink and orange shapes.

**CAPITULO**

**01**

**1.1**

**El diseñador  
de textil y  
moda**



El término diseño, proviene del italiano *disegno*, que según la Real Academia se define como: "Concepción original de un objeto u obra destinados a la producción en serie. Diseño gráfico, de modas, industrial" (Real Academia Española, 2022, párr 1).



El diseño es aquel que proyecta la función y la producción que debe cumplir un objeto por medio de bosquejos, y la mayoría de las veces lo que se requiere al hacer el diseño es atender las necesidades que puedan surgir. A quién diseña se lo conoce como diseñador, por lo que debe tener ciertos requisitos y características como imaginación, creatividad y un alto nivel de conocimiento del campo en el que se desempeña como: diseñador de moda, diseñador de interiores, diseñador gráfico, entre otros. El diseñador es aquel que transmite ideas y conceptos de forma clara y directa a través de elementos gráficos. Por lo tanto, la efectividad del mensaje visual desarrollado por el diseñador dependerá de la selección de elementos que utilice y del conocimiento que tenga sobre ellos.

Jorge Frascara es un diseñador gráfico nacido en Argentina, Buenos Aires, quien es profesor de arte y diseño de la Universidad de Alberta. Según Frascara (2000), señala que: "El diseño es una actividad humana volitiva, una actividad abstracta que implica programar, proyectar, coordinar una larga lista de factores materiales y humanos, traducir lo visible en invisible, en definitiva, comunicar. Incluye juicios de valor, aplicaciones de conocimientos, uso de intuiciones educadas y toma de decisiones" (Frascara, 2000, pág. 1).

Figura 1 Fondo de moda (Sekitani, s.f.).

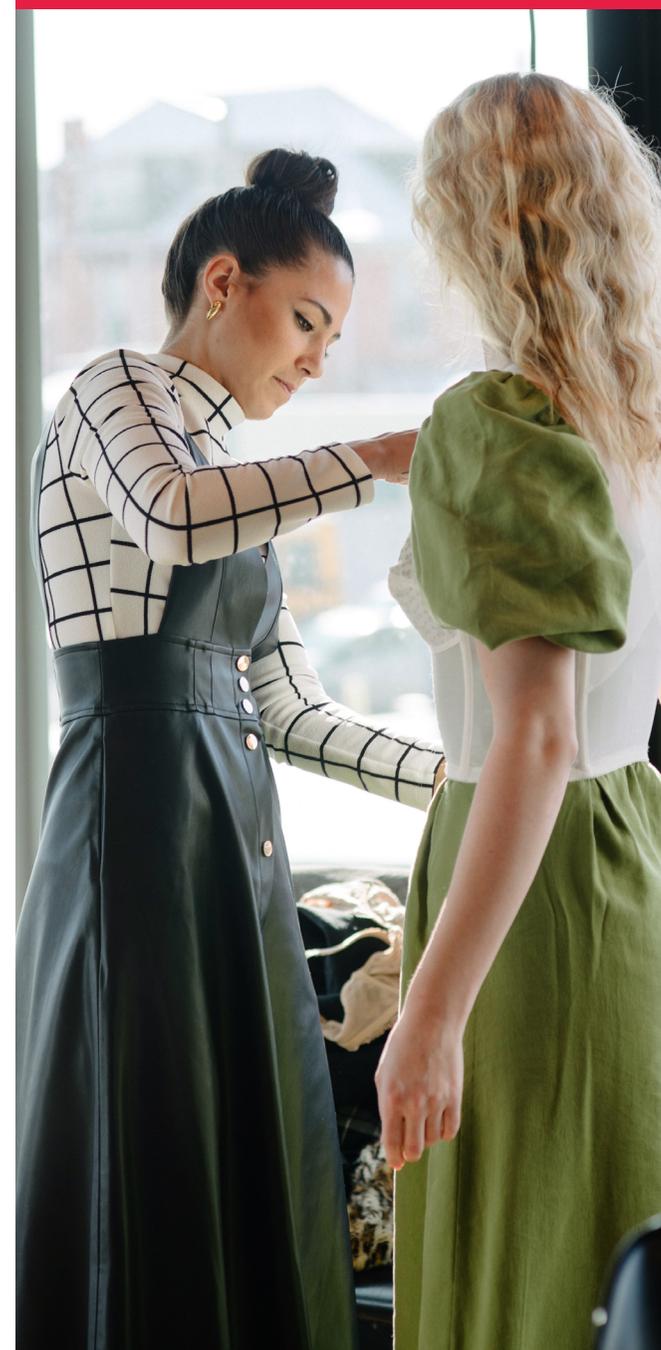
Por otro lado, Según la RAE la palabra textiles proviene del latín *textilis* que se define como: “Dicho de una materia: Capaz de reducirse a hilos y ser tejida” (Diccionario de la Real Academia Española, 2022, pág. 1).

En este sentido, el diseño textil, es aquel que desarrolla productos para la industria textil, a través de fibras, hilos, tejido textil, estructuras textiles, con el fin de satisfacer las necesidades de los usuarios. Los textiles, se pueden encontrar en diversos campos como la moda, la decoración del hogar, el estilo de vida y otras industrias de servicios. Los pasos principales del diseño son a grandes rasgos definir la necesidad, luego definir el sistema y finalmente usar los materiales correctos, para la elaboración del textil o la indumentaria (Ivester & Neefus, s.f.).

La industria de la moda comenzó a tomar forma alrededor de 1820, cuando los traperos en París compraban retazos de tela a los sastres y los vendían a precios muy baratos. Al ver el éxito que esto había traído, contrataron a varias costureras para tejer ropa nueva con estos materiales y luego venderla por menos que los sastres regulares. Esta iniciativa obligó a los fabricantes textiles a invertir en la creación de locales y comprar el equipo necesario como las máquinas de coser para crear los vestidos. A partir de ahí, se establecieron los grandes almacenes, dando lugar al nacimiento de la confección y una nueva forma de venta (Ferrero, 2014).

El termino moda, proviene del francés *mode*, que según la Real Academia de la Lengua Española define como: “Uso, modo o costumbre que está en boga durante algún tiempo, o en determinado país” (2022, párr 1).

La moda es una forma especial de decorar y etiquetar el cuerpo. Esto afecta directamente a la identidad individual y colectiva. Se puede decir que es una expresión de nuestra existencia, identidad o estilo, influenciado por las tendencias actuales del mercado. Estos principios de identidad están íntimamente relacionados con la ropa que elegimos vestir según el contexto, la cultura y la sociedad a la que pertenecemos. De igual manera, se toma el diseño de moda como la presentación del estilo o las ideas de un diseñador, de tal manera que debe tener conocimientos y habilidades para diseñar una colección de ropa; identificar, especificar el corte, talla y material, conocimientos de confección, figurín qué se utilizará para la construcción de las prendas, entre otros (Villaplana, 2017).



**Figura 2 Define your style with local wardrobe stylist Cora Aversano (Dickerson, 2020).**

## 1.1.1 El diseño textil y moda en la ciudad de Cuenca y en Ecuador

En la actualidad, la industria de la moda y textil ha ido incrementando en Ecuador, ya que hay varios lugares de prendas de vestir en la que diseñadores muestran su trabajo. En cuanto a los textiles, en el Ecuador hay fibras para explotar, como el algodón, alpaca; así como una variedad de semillas que podrían ser utilizados como materia prima ayudando al cuidado del medio ambiente.

Es importante mencionar que en otros países hay varias propuestas de materias primas sintéticas, insumos y accesorios más económicos, sin embargo, diseñadores como Silvia Zeas y Claudia Polo, en sus diseños, han combinado materiales del Ecuador como de otros países, tal como se señala en la Revista Diseño en Ecuador (Zeas, 2014).

En la ciudad de Cuenca, en la Carrera de Diseño Textil y Moda se ha visto una disminución de estudiantes que optan por esta Carrera, quizás por falta de posicionamiento de los diseñadores en el mercado, según algunas percepciones de alumnos, egresados, docentes y profesionales. Sin embargo, esto también se puede dar debido a condiciones específicas del contexto local; tales como crisis económicas y sociales.

En Ecuador se oferta la Carrera de Diseño Textil y Moda en diferentes ciudades del país, tales como en la

ciudad de Ambato donde se encuentra la Universidad Técnica de Ambato que oferta la Carrera de Diseño Textil e Indumentaria, en la cual obtiene un título como Licenciado/a en Diseño Textil e Indumentaria y tiene una duración de 8 semestres (4 años); en la ciudad de Quito se encuentra la Universidad San Francisco de Quito, donde se oferta la Carrera de Artes Visuales: Diseño de modas en la que obtiene una licenciatura en Artes Visuales, y cuenta con la duración de 8 semestres (4 años), y por último, en la ciudad de Cuenca se encuentra la Universidad del Azuay, donde se oferta la Carrera de Diseño Textil e Indumentaria, con la obtención de un título de Licenciado de Diseño Textil e Indumentaria, de igual manera tiene una duración de 8 semestres (4 años).

En la ciudad de Cuenca se dictan también talleres de emprendimiento en costura y tejido, diseño, entre otros temas relacionados. Estos han sido realizados por la Universidad del Azuay y la Fundación Reinas de Cuenca, la Asociación de Escuela de Diseño Textil y Moda de la Facultad de Diseño Arquitectura y Arte, y el Departamento de Educación Continua de la Universidad del Azuay (UDA, 2017).

Por otro lado, el origen de la industria textil ecuatoriana se remonta a la época colonial, en el siglo XX, la Pasamanería Tosi, fue una de las primeras industrias que se establece en el Ecuador, apoyando así a procesos de industrialización en el país. En

1935, año en el que el señor Carlos Tosi Siri, funda la industria textil desde Ibarra hasta Cuenca, se da el crecimiento de las capitales provinciales de las serranías. Con el pasar del tiempo, las industrias textiles pasaron a ser ubicadas principalmente en las siguientes provincias: Pichincha, Imbabura, Guayas y Azuay, las mismas que generaron miles de empleos en el Ecuador, llegando a ser el segundo sector manufacturero más importante del país.

Diseñadores graduados de la Universidad del Azuay, tales como Ninoska Merchán quien se especializa en indumentaria 3D y biomateriales, ha participado en concursos internacionales y es creadora y fundadora de Nino Estudios. Dice:

“Crear ropa es magia, porque es crear ideas que uno tiene y plasmarlas en una tridimensionalidad, me parece algo increíble” (Merchán, 2021, párr 2).

Ninoska, rodeada de la naturaleza, elige trabajar con tintes, pigmentos y cortezas de árboles, lo que le llevó a experimentar los biomateriales con desperdicio de frutas. Sus propuestas eco amigables tanto en los biomateriales como en 3D, van a ser de vida corta, por lo que tomó el concepto de vida rápida, el cual implica que sus propuestas van a regresar a la tierra y no causan ningún

problema, son desechados, no producen acumulación textil; al contrario, van a seguir su proceso de descomposición y se acaban. Nino nos da una pauta en lo que es diseño 3D y biomateriales poniéndonos a la vanguardia con una propuesta sustentable, de diseño cuencano (Vega, 2021).

Por otro lado, debemos mencionar a la cuencana Silvia Zeas, graduada en la Universidad del Azuay, con un masterado en Diseño Textil y Moda por el IED (Istituto Europeo di Design) de Italia. Con sus propuestas ha participado en varios desfiles a nivel mundial y obtuvo galardones a sus colecciones; inclusive ha llegado a exhibir sus propuestas en la Casa Blanca en Estados Unidos, y en tiendas de moda internacionales. Su principal inspiración es la historia y cultura del Ecuador, ya que plasma sus ideas a través de formas e imágenes que refieran a rasgos identitarios del país. Es una gran profesional emprendedora que tiene la ciudad de Cuenca y que da impulso a este campo (Zeas, 2019).

En el 2021, Isabel Pérez, quiteña, fue seleccionada como representante del diseño ético sustentable ecuatoriano por la revista Vogue México, dando a conocer un buen nivel de diseño en el Ecuador. Estudió arquitectura e historia del Arte, además de estudiar moda y gracias a su creatividad, lleva a la moda

a otra parte de su vida como una forma de expresión y de proyectar, viendo una oportunidad para crear prendas e iniciar su propia empresa. Para ella es importante que su marca sea sustentable, haciendo prendas modernas, contemporáneas, coloridas, hechas con materiales de trabajo ético y fabricadas en Ecuador, sus primeras chaquetas las confeccionó con cáñamo y algodón orgánico, empezando con siete chaquetas que se vendieron inmediatamente (Sánchez, 2021).

Igualmente, Andrés Manzano Diseñador Textil y Moda por la Universidad del Azuay, especializado en patronaje y alta costura, estilismo de moda, y Máster en Dirección Artística-*Fashion Desing*, en España transmite historias a base de sentimientos y emociones en sus productos, con un estilo sobrio y minimalista, da al Ecuador un esplendor en lo que al diseño se refiere (Vega, 2021).

En este breve recuento sobre el diseño de moda en Cuenca y en Ecuador, se puede reconocer brevemente a algunos de los muchos profesionales ecuatorianos, los que nos dan pauta para tener en consideración futuros emprendimientos con objetivos innovadores, poniendo en boga el diseño para futuros diseñadores.



Figura 3 Figurín de moda (Curtis, 2017).



# 1.2

# Diseño

# independiente

La RAE (2022, p. 1) define el término independiente como: "Dicho de una persona: Que sostiene sus derechos u opiniones sin admitir intervención ajena que no tiene dependencia, que no depende de otro".

Los diseñadores toman el concepto de moda como un campo que debe mirar siempre hacia adelante analizando las tendencias y rigiéndose en términos de representación, de confección, diseño, sustentabilidad, autonomía, entre otros; pero no menos importante es crear ropa que resulte atractiva para el público, con el fin de ir generando amplias variedades en estilos, los mismos que se acomoden a los gustos de cada persona, estos pueden partir desde diseños simples hasta diseños más elaborados en donde se marquen los detalles de cada prenda, por lo que a su vez estos puedan ir acompañados de accesorios, los cuales hacen que sean piezas más exclusivas.

El diseño independiente implica que los profesionales cuando culminan sus estudios deciden trabajar por su cuenta, en lugar de trabajar dentro de una empresa o una marca. Desarrollan sus propios diseños, conceptos o ideas; trabajando de forma autónoma, así de esta manera pueden empezar con su emprendimiento y ver con satisfacción lo que van logrando (Ramírez, 2016).

Las nuevas generaciones de diseñadores independientes se caracterizan por dejar fluir su creatividad y por arriesgarse a diseñar más allá de lo común (Bickham, 2021).

El rol principal para el diseñador independiente se basa en tener liderazgo, en poder pensar en los puntos clave ante la competencia que son otras grandes marcas, por lo cual se debe ser muy audaz en la toma de decisiones.

Hoy en día, los diseñadores independientes están creciendo a gran velocidad dentro del mundo de la moda; esta es una gran oportunidad para destacar sus productos a través de la innovación, lo que hace que los consumidores vean valor agregado dentro de sus propuestas y que cada vez incrementen el número de personas interesadas en sus productos (Zhu, 2015).

Entre los graduados de la Carrera de Diseño Textil y Moda de la Universidad del Azuay son varios los que han logrado generar un emprendimiento propio con una marca independiente; la mayoría, con sus esfuerzos han sus talleres, rentando lugares para la exhibición y comercialización de sus productos, ofrecen también sus servicios en plataformas virtuales y participan en ferias de emprendedores, buscando siempre la forma de ejercer su profesión y vivir del diseño.

Sus marcas reflejan valores propios a nivel estético, morfológico, conceptual y empresarial, así también algunos de ellos han logrado reconocimiento a nivel local y en muchos casos inclusive a nivel nacional e internacional.

Las nuevas producciones de los jóvenes diseñadores independientes plantean espacios de participación de forma económica y cultural, ya que sus

diseños son productos que proponen nuevas formas de vestir dentro de la vida cotidiana, en donde destacan al máximo su talento, además de generar empleo a diferentes personas involucrando en el sector.

Cabe mencionar que ciertas ocasiones, los diseñadores antes de trabajar de forma independiente, se insertan laboralmente en grandes industrias del campo la moda, en donde adquieren conocimientos que les pueden servir dentro de su propio negocio.

Existen múltiples retos al asumir la responsabilidad de ejercer independientemente un negocio sin ningún tipo de acompañamiento; la idea de hacer todo de forma autónoma toma trabajo y esfuerzo, pero se pueden obtener resultados positivos (Dorado, 2017).



## 1.2.1 El diseño en el campo de la moda

El término diseñar según la RAE (2022, p.3) consiste en la "Concepción original de un objeto u obra destinados a la producción en serie"; diseñar es una práctica en la cual se crean formas, las mismas que serán adaptadas dentro de la vida cotidiana con el fin de que cumplan una función específica, así como para cubrir las necesidades diarias de los usuarios. El diseño se puede encontrar en nuestro día a día, ya que, en la actualidad, es una herramienta para múltiples campos como la arquitectura, la moda, el interiorismo entre otros.

Diseñar es pensar y reflexionar acerca de las necesidades y funciones que se requieren dentro del producto, por lo que es importante la participación de un profesional capacitado dentro de este proceso; ya que debe ser capaz de satisfacer las necesidades de los clientes y de igual manera poder resolver problemas que se puedan presentar dentro del proceso.

El diseño de indumentaria se caracteriza por la creación de accesorios y prendas de vestir, tomando en cuenta el entorno social. La moda es una industria preparada para sorprender a la sociedad día a día, por ende, convertirse en un diseñador de indumentaria no es solo tener los conocimientos acerca de la costura, sino saber cómo aplicarlos dentro de una propuesta creada por el

profesional.

La moda siempre se ha encontrado en un constante cambio, por lo cual es importante actualizarse acerca de nuevas técnicas y tecnologías, lo que ayudará a que vaya creciendo la industria, sin embargo, también la competencia dentro del mercado va creciendo. Por esta razón es importante tener en claro de que cada diseñador lleva un proceso creativo diferente, ya que parten de distintos tipos de inspiración. Es aquí donde los estudiantes de diseño de modas y los profesionales aplican de la mejor forma sus conocimientos.

Para poder hablar acerca del campo de la moda primero se debe conocer la industria, en donde se podrá observar que es un campo altamente competitivo, por lo que, se debe estar atento en lo que pasa en las diferentes partes del mundo. El diseño de moda lo que hace primero es identificar su competencia y de igual manera estar a la expectativa tanto de diseñadores, editores de revistas, modelos, fotógrafos, estilistas entre otros que forman parte del campo de la moda.

Estar actualizados ante la información de la moda es muy importante por el hecho de que es un campo que se renueva constantemente. Una de estas actualizaciones son las nuevas eras digitales las mismas que facilitan esta información; las redes sociales son

grandes aliados para este desarrollo, ya que, dan mayores posibilidades para poder darse a conocer ante el público y crear la imagen de su marca (Luvianos, s.f.).

Así a su vez podemos identificar que dentro del campo de la moda se pueden encontrar varias ramas que están dirigidas hacia al diseño textil como la estampación de textiles. Seguido a esto, el diseño de ropa en se divide por: ropa femenina, masculina, infantil, lencería, trajes de novia, entre otros y por último el diseño de complementos que consiste en: el calzado, bolsos, joyería, gafas, sombreros y otras grandes variedades.

El papel que cumple el diseño dentro del campo de la moda es fundamental, ya que, parte por la creación de una prenda. Por lo que primero se debe conocer acerca del diseñador, investigar como ellos analizan a sus clientes detalladamente, para que con las respuestas obtenidas ellos puedan comprender como aplicar el diseño y que este cumpla con las expectativas esperadas. El diseño va más allá de dibujar, es todo un estudio a profundidad, en donde se proyectan todas las ideas, conocimientos, es resolver una problemática o una necesidad de una persona.

## 1.2.2 Los diseñadores de textil y moda independientes en la ciudad de Cuenca de la Universidad del Azuay

Un diseñador de textil y moda, es considerado independiente cuando trabaja de forma autónoma, no de forma dependiente de alguna empresa.

Se vuelve jefe de sí mismo, generando empleo a otras personas, realizando nuevos proyectos, aprendiendo nuevas herramientas y aceptando las oportunidades que se presenten. Así mismo, tiene su propio instrumento de trabajo como la maquinaria, instalaciones, softwares, entre otros.

En la ciudad de Cuenca, en ocasiones se realizan ferias en donde se invitan a diseñadores independientes, con el fin de que estos muestran sus propuestas al público y comercialicen los productos que han realizado y bajo su marca. Estas ferias son creadas para apoyar a nuevos talentos locales, haciendo que la sociedad conozca sobre estos emprendimientos, de esta manera, lo que espera el diseñador es posicionar su marca y lograr reconocimiento.

En la Universidad del Azuay, se ofertaba la Carrera de Diseño Textil y Moda, en donde se obtenía el título como Diseñador de Textil y Moda actualmente esta se denomina Diseño Textil e Indumentaria. Algunos estudiantes crean sus marcas cuando están cursando la Carrera, así como también hay quienes lo hacen luego de graduarse. La mayoría de

los diseñadores se dirigen al mercado juvenil femenino, y sus tiendas físicas están ubicados dentro del casco urbano de la ciudad.

De acuerdo a los trabajos de graduación de las diseñadoras Emilia Bravo, Priscila Cabrera y Tatiana Guillén, la Escuela de Diseño Textil y Moda de la Universidad del Azuay, cuenta con 303 graduados hasta agosto del 2020, de los cuales 121 diseñadores ejercen de manera independiente en la ciudad de Cuenca. Sin embargo, los diseñadores que formarán parte del presente estudio son únicamente aquellos que se formaron con el Pensum 101 que se ofertó desde el año 2009 y finalizó en el 2018, dando un total de 90 diseñadores que cuentan con su propia marca (Bravo, Cabrera, & Guillen, 2021).

La comunicadora Isabel Borrero, se inspira en diseñar imágenes bellas dentro de sus creaciones de prendas para que estas sean consumidas a nivel nacional e internacional, por lo que gracias a su inclinación artística por su Carrera da a conocer que lo mejor es juntar al gran equipo de creativos del país en donde da a conocer algunos diseñadores y diseñadoras del arte ecuatoriano como: Lula Martínez, Claudia Polo, Marieli Pereira, Alexandra Polo, entre otros

(Saula, 2017).

Se tiene el caso de Lula Martínez, diseñadora de Modas graduada en la Universidad del Azuay en la ciudad de Cuenca, con más de cinco años desarrollando su marca con dos líneas, una de vestidos de alta costura, y otra de ropa casual para el día a día. Buscando actualizar sus conocimientos y descubrir nuevas cosas, Lula realiza una maestría en producción de moda en Barcelona España, la cual marco una proyección para su futuro. Lula a nivel internacional admira a las marcas Channel y Dior por su elegancia en sus diseños y perfección en cada uno de sus prendas, y a nivel nacional a Fabricio Celleri por su estilo y manejo de texturas, telas, y a Gustavo Moscoso como un gran empresario de moda en la industria del Ecuador (Provoste, 2019).

Marieli Pereira con sus diseños místicos y surreales genera conexión sensorial junto con el placer visual, estudio en la Universidad del Azuay, ese dedico a perseguir sus sueños por lo que vivió en nueva York para realizar sus estudios en la Universidad de Parsons. desde pequeña le gusto bordar y tejer por lo que Mara Hoffman es su diseñadora favorita. Los diseños bordados a manos son los más apreciados de Marieli, le gusta mucho los trabajos artesanales pues son muy valiosos. La mayor parte de inspiración de Marieli viene de origen de su país de origen que es Ecuador, basado específicamente en su cultura, técnica y tradición (Huddleston, 2016).

Cada prenda tiene su propio ADN dice Alex Polo, versatilidad, elegancia e innovación, por lo que cada una de ellas responde a un concepto, a un desarrollo y experimentación que tienen su razón de ser. Graduada de la Universidad del Azuay de la ciudad de Cuenca, con pasión a la moda y al arte empezó a desarrollar su marca en el 2014, en el 2015 su colección "Capsula" inspirada en el arte ancestral del Ecuador, obtuvo la mención de honor en Runway, primera edición, premio: Flatelier, el blog FrontRow y BpR Consulting. Uno de los trajes de su última colección fue publicado en la Revista Vanidades Chile, en la Revista HOLA Ecuador, y una entrevista en la Revista COSAS (Correa, 2016).

## 1.2.3 El ejercicio profesional del diseño independiente

El diseñador independiente dentro del mercado laboral se caracteriza por ofrecer un servicio, así de esta manera tiene la oportunidad de trabajar dentro del campo profesional de una manera autónoma sin tener que depender de un jefe directo o una empresa (Díaz, 2011).

Correa afirma que "Los diseñadores independientes que parecen haber ganado espacio social –al igual que visual– en el paisaje urbano buscan anclar sus producciones en un mercado exigente y de gustos más distintivos" (2008, p. 8).

Cuando un diseñador toma la iniciativa de empezar por su propia cuenta un negocio, esto impulsa a que otros también lo hagan, por lo que se vuelven sus propios jefes, en donde se deben encargar de todo lo que implica la administración de un negocio, ya que son ellos los que van al mando del cumplimiento de cada una de las obligaciones que se deben realizar.

El trabajar de manera independiente requiere más esfuerzo y dedicación porque las tareas aumentan y de igual forma el nivel de responsabilidad ante la dirección de un negocio, a comparación

de trabajar dentro de una empresa de forma dependiente en donde ya se cuenta con un jefe.

El diseño independiente viene a convertirse en parte de la industria creativa la misma que ayuda dentro del desarrollo cultural y económico, es importante reflexionar acerca del medio sociocultural y del diseño, en donde se debe analizar el proceso creativo que va a llevar dicho diseño, también las marcas de diseño independiente para poder observar la percepción que tienen los nuevos emprendedores (Cubeiro, et al., 2018).



Un trabajador independiente es aquel que es responsable de cualquier riesgo que pueda surgir dentro del negocio, ya que sus actividades son realizadas por cuenta propia, pero si deberían contar con un asesoramiento de terceras personas.

Al ejercer la profesión de manera independiente, se trabaja de forma autónoma, como ejemplo tenemos a los médicos, abogados, psicólogos e ingenieros que han trabajado comúnmente bajo este esquema (Díaz, 2011).

Los beneficios que pueden ser encontrados dentro del trabajo independiente son la toma de decisiones, ya que el profesional puede optar por tomar resoluciones dentro de la administración del negocio, así como las decisiones creativas.

Un diseñador que quiere trabajar de manera independiente puede iniciar su negocio con una microempresa, la misma que brinda un trabajo flexible, en donde todo depende de la voluntad del emprendedor. Esto ayuda a que se centre en la visió que tenga para su negocio, en donde pone sus propios

límites al igual que sus aspiraciones.

Como todo negocio, este emprendimiento se debe dar a conocer, por este motivo tiene la necesidad principal de promocionarse con la finalidad de llamar la atención de sus clientes y poder conseguir un nicho de mercado, para que el negocio pueda crecer y prosperar año tras año (Díaz, 2011).

En la mayoría de casos, el éxito que tienen ciertos diseñadores no se basa en la calidad o el talento que tengan las personas que intervengan dentro del proceso de creación sino, este se basa en el tipo de manejo y las estrategias que son aplicadas dentro del negocio, lo que hace que se pueda destacar de la competencia y llamar la atención del público, por eso es fundamental saber bien cómo funciona el proceso de venta y las promociones que pueden ser aplicadas.



**Figura 4 Fashion editorial (Pang, s.f.).**

Cada persona es un mundo diferente, por lo cual se expresan de formas distintas ante los demás; por esta razón para tener estilo, no hay que tener ese miedo a no pertenecer, sino hay que tener ese impulso y esa seguridad de ser original y único, por lo cual el papel del diseñador independiente juega un rol muy importante porque mediante este se puede expresar la creatividad dentro de sus diseños. se puede expresar la creatividad dentro de sus diseños.



La formación universitaria dentro del ámbito profesional aplicado como diseñador independiente refleja mucho todo lo aprendido en la academia, ya que ahí se aplican las herramientas adquiridas. La gestión, por ejemplo, es muy importante porque se debe tener una buena planificación para poder obtener los mejores resultados dentro de su marca, con el fin de cumplir todas las expectativas en el producto que se quiere vender.

Para la creación de una colección de moda de una marca ya sea internacional o nacional, se la debe adaptar a las tendencias y necesidades del mercado local al que van dirigidas. El diseño independiente es muy importante dentro del mercado, ya que este puede servir como fuente de inspiración hacia otras marcas para poder serlo y así crear prendas que sean únicas, es así que los nuevos diseñadores desarrollan sus propias ideas, lo que hace que se destaquen por brindar algo nuevo y creativo.

Los diseñadores son quienes dotan innovación a los productos, crean y elaboran todo lo que su mente imagina, por medio de imágenes, sensaciones, y los conocimientos adquiridos a lo largo de su formación y ejercicio profesional. Analizan cada aspecto específico de las prendas, de tal manera que sean de calidad cumpliendo con lo pedido por el cliente.

Para concluir, los diseñadores dentro de su ejercicio profesional independiente se basan en ir adquiriendo mayores disciplinas dentro de su trabajo, la forma en que lo manejan y el tipo de metodología que aplican, así también son más operativos en la comunicación y en las ventas de las prendas ya que desenvuelven de mejor manera con el trato hacia los clientes y por ende dentro del mercado.



# 1.3

# Pedagogía (enseñanza y aprendizaje)



Figura 5 Fashion designer (Marant, s.f.).

Como afirma Romero (2009) “La pedagogía es un conjunto de saberes que se aplican a la educación como fenómeno típicamente social y específicamente humano. Es por tanto una ciencia de carácter psicosocial que tiene por objeto el estudio de la educación con el fin de conocerla, analizarla y perfeccionarla. La pedagogía es una ciencia aplicada que se nutre de disciplinas como la sociología, la economía, la antropología, la psicología, la historia, la filosofía o la medicina” (p.2.)

La enseñanza parte en base a la relación docente-alumno en donde a partir del conocimiento va tomando forma, es aquí en donde se analiza a los diseñadores cuando estos ya ponen en práctica lo aprendido dentro de la academia por lo que ellos parten de un problema ya sea este real o ficticio, en donde se desarrolla el objeto y sus posibles soluciones, en este caso el docente cumple el rol de guía, es el que incentiva al estudiante a comenzar con su proceso de búsqueda y en aplicar toda la teoría a la práctica.

Por lo que, el manejo de un proceso educativo debe estar desarrollado de la mejor manera para que pueda brindarles a los estudiantes una educación de calidad, por lo que las universidades deben ser participativas, flexibles y sobre todo dinámicas, en donde ellos

puedan captar con mayor facilidad la atención de los estudiantes, para que así de esta forma el universitario comience a desenvolverse por sí solo de una manera independiente.

Los docentes deben procurar que sus estudiantes puedan desarrollar sus procesos de aprendizaje y enseñanza, aplicando y descubriendo nuevas estrategias metodológicas, con el fin de que ellos puedan desarrollar procesos de pensamiento y su desarrollo intelectual, en donde ellos sean capaces de encontrar soluciones dentro de las problemáticas que se viven dentro del día a día. También el docente mediante la aplicación de sus estrategias y formas de enseñanza es el encargado de brindar un conocimiento útil ya que se vuelve responsable de la formación académica del estudiante.



Por otro lado, dentro de la pedagogía relacionada con el diseño aparecen las escuelas que dirigían a los diseñadores para que pudieran aprender a diseñar según las necesidades de la sociedad, esta enseñanza fue dividida en tres etapas: la primera se basaba en que el diseñador debía empezar como aprendiz que era guiado por un maestro dentro de un taller; en la segunda etapa se comenzó a integrar el currículo a las bellas artes; y en la última etapa el diseñador pasaba a convertirse en una actividad centrada en el ser humano (Fernández, 2017).

“La perspectiva dialógica en el aprendizaje se puede definir a través de la interacción social entre personas, mediada por el lenguaje. A través del diálogo las personas intercambian ideas, aprenden conjuntamente y producen conocimiento, encontrando y creando nuevos significados que transforman el lenguaje y el contenido de sus vidas” (Valls et al., 2008, p. 73).

El diseño con el tiempo cambia y evoluciona, en donde se adapta a las nuevas realidades y problemas que afronta la sociedad en la actualidad, en donde se exige a los diseñadores y docentes en cambiar sus destrezas, hacia unas más sistemáticas, que sean más éticas, en donde tomen en cuenta la complejidad socio-cultural, socio-política y socio-económica. Igualmente, la labor del docente dentro del diseño se ve afectado por la falta de conocimiento acerca de la pedagogía, provocando un menor entendimiento del conocimiento por parte del estudiante. Por lo que es indispensable que el docente se capacite, adquiriendo habilidades que le permitan cumplir con su trabajo. Según afirma Ariza Ampudia (2007)

El diseño es un proceso que puede ser entendido como una actividad ligada a la evolución del hombre, ha coexistido con él a través de la historia y también tiene una familiaridad innegable con el entorno. El diseño aparece en el Siglo XIX, cuando la revolución industrial provocó un cambio en la industria, debido al desarrollo de nuevas fuentes

de energía, promoviendo la aparición de un movimiento económico que amplió los mercados y produjo una mayor división del trabajo. En esa medida, se inventaron nuevas máquinas y aparecieron los diseños como entrelazamiento del trabajo estético con la producción industrial masiva, convirtiéndose en un fenómeno sociocultural (Fernández, 2017, p. 20).

Es fundamental, que se vincule a los estudiantes con el entorno social y económico en el que viven, desde el inicio de su carrera, en donde comprendan cuáles son las responsabilidades que competen en la sociedad, de acuerdo a los principios de la Constitución Nacional, en la Ley Nacional de la Educación Superior.



## 1.3.1 La formación profesional del diseñador de textil y moda

La formación profesional puede ser definida como un conjunto de actividades cuyo objetivo se basa en proporcionar los conocimientos, habilidades y actitudes que sean necesarias para aplicarlas dentro del ejercicio de una profesión, es la relación directa con la producción en el mundo laboral (Farriols, 1994).

La educación es parte de las personas, por lo que es fundamental contar con buenos mentores y guías desde que se comienza la formación inicial para poder tener un mejor desenvolvimiento dentro del campo profesional. Para poder tener una preparación adecuada, para formarse como un profesional es necesario una instrucción de diferentes guías, quienes brinden todos los conocimientos y habilidades esenciales para la vida.

Por lo que, dentro de la formación profesional del diseñador de textil y moda, para obtener el título universitario, se requieren realizar prácticas pre profesionales, esto significa ser un pasante dentro de una empresa en el campo textil o de la moda. Esto consiste en que los estudiantes aprendan nuevas habilidades y pasen por diferentes departamentos que se encuentran en la empresa. De esta forma se

van familiarizando con su profesión.

Actualmente, a nivel nacional, existen varias universidades que ofertan la Licenciatura en Diseño Textil y Moda o Diseño Textil e Indumentaria, como la Universidad San Francisco de Quito, la Universidad Técnica de Ambato, la Universidad Técnica Equinoccial y la Universidad del Azuay.

En la actualidad existe también una amplia oferta de cursos de diseño de moda, así como estudios de pregrado y posgrados, además de maestrías. Para obtener un título de pre grado, se deben completar una determinada cantidad de créditos, de acuerdo a los requisitos de cada universidad. Del mismo modo, para obtener un título de máster es necesario tener una titulación universitaria previa.

La Carrera de Diseño de Moda, Diseño de Indumentaria y a fines, se oferta a nivel mundial, las instituciones de educación proponen diversas mallas curriculares, que diferencian su oferta de otros centros educativos. A continuación, se presenta algunos de los centros de estudio más influyentes en el campo de la moda a nivel mundial, junto con el detalle de su plan de estudios.

La Universidad de Parsons, una de las Universidades más prestigiosas a nivel mundial para los interesados en el área del arte y el diseño.

Ubicada en el Estado de Nueva York – Estados Unidos. Cuenta con varios programas para el aprendizaje interdisciplinario, uno de ellos es la Carrera de Diseño de Moda, donde se capacita a los alumnos para que realicen sus pasantías en empresas y organizaciones en toda la ciudad de Nueva York. Esta es de modalidad presencial o virtual y tiene una

duración de 4 años, con un total de 120 créditos (The New School Parson, 2022).

La malla curricular de la Carrera de Diseño de Moda de la Universidad de Parsons, es la siguiente:

AÑO	ASIGNATURA	AÑO	ASIGNATURA
Primer Año	Objetos como Historia	Tercer Año	Seminario de Investigación Avanzada
	Seminario Integrador 1		Estudio de Diseño 3
	Seminario Integrador 2		Estudio de Diseño 4
	Estudio Integrado 1		Estudio Especializado 1
	Estudio Integrado 2		Estudio Especializado 2
	Espacio/Materialidad		Artes Liberales:Efectivas
	Dibujo/ Imágenes		ULEC
	Tiempo		Efectivas del programa
	Sistema Sostenible		Electivas de artes liberales
	Programa Electivo		Tesis 1: Ideación
Segundo Año	Historia de la moda:Conferencia	Cuarto Año	Tesis 2: Ideación
	Historia de la moda:Recitación		Electivas del programa
	Introducción a los estudios de la moda: Conferencia		Efectivas de artes liberales
	Introducción a los estudios de la moda: Recitación		
	Estudio de Diseño 1		
	Estudio de Diseño 2		
	Estudio de comunicación Visual 1		
	Estudio de comunicación Visual 2		
	Estudio Técnico Creativo 1		
	Estudio Técnico Creativo 2		
Optativas programa			

Tabla 1 Malla curricular Universidad de Parsons

La Universidad de Palermo, se encuentra en la ciudad de Buenos Aires – Argentina. La Facultad de Diseño y Comunicación cuenta con algunas carreras y programas, entre ellas está la Carrera de Diseño de Moda, esta aborda desde la idea a la producción, desde lo organizacional a lo comercial, desde el marketing a la imagen, comunicación y redes sociales con proyección internacional. El título que se obtiene

al culminar la Carrera es de Diseñador de Moda; cuenta con una duración de 4 años (8 semestres) (Universidad de Palermo, 2022).

La malla curricular de la Carrera de Diseño de Moda, Universidad de Palermo, es la siguiente:

AÑO	ASIGNATURA	AÑO	ASIGNATURA
Primer Año	Diseño de Indumentaria 1	Tercer Año	Diseño de Indumentaria 5
	Taller de Moda 1		Taller de Moda 5
	Comercialización		Comercialización 3
	Publicidad 1		Taller de Reflexión Artística 2
	Introducción de la Investigación		Efectiva 3
	Diseño de Indumentaria 2		Diseño de Indumentaria 6
	Taller de Moda 2		Taller de Moda 6
	Técnica de Producción 1		Práctica Profesional
	Relaciones Públicas		Taller de Fotografía 1
	Comunicación Oral y Escrita		Cultura 1
Segundo Año	Diseño de Indumentaria 3	Cuarto Año	Diseño de Vestuario 1
	Taller de Moda 3		Diseño de Accesorios 1
	Técnica de Producción 2		Seminario de Integración 1
	Taller de Reflexión Artística 1		Electiva 4
	Efectiva 2		Electiva 5
	Diseño de Indumentaria 4		Diseño de Vestuario 2
	Taller de Moda 4		Diseño de Accesorios 2
	Técnica de Producción 3		Seminario de Integración 2
	Taller de Reflexión Artística 1		Electiva 6
	Efectiva 3		Cultura 2

Tabla 2 Malla curricular Universidad de Palermo

La Universidad Jannette Klein, ubicada en la Ciudad de México – México, Licenciatura en Diseño y Publicidad en Moda, cuyo objetivo es capacitar al futuro diseñador, a través de la comprensión del proceso de diseño dentro de un contexto global. Los egresados pueden plantear soluciones de diseño a problemas y necesidades sociales, y emprender con una marca propia. Esta licenciatura cuenta con una duración de 4 años (8 semestres) (Universidad Jannette Klein, 2002).

AÑO	ASIGNATURA	AÑO	ASIGNATURA	
Primer Año	Taller de creatividad para el Diseño	Tercer Año	Taller de Proyectos de Diseño 3	
	Procesos Básicos de Patronaje		Patronaje Digital 2	
	Fundamentos del Diseño de Moda		Cultura Organizacional	
	Taller de Redacción		Análisis de Tendencias	
	Fundamentos y Materiales Textiles		Historia de la Mirada	
	Métodos y Procesos de confección		Procesos y Técnica de Estampado Textil 2	
	Dibujo Técnico y Representación de Moda		Taller de Proyectos de Diseño 4	
	Teoría del Color		Legislación de Moda	
	Métodos y Planeación de Patronaje		Moda y Publicidad	
	Trazo Plano 1		Optativa Publicidad 2	
	Graduación	Taller de Proyectos de Diseño 5		
	Segundo Año	Historia de la Moda y Diseño	Cuarto Año	Proyecto de Moda Comercial
		Dibujo Anatómico Femenino		Planeación Estratégica
		Modelado		Teoría de la Moda 2
Taller de proyecto de Diseño 1		Portafolio		
Estilización del Figurrín Femenino		Taller de Fotografía		
Trazo Plano 2		Optativa Publicidad 3		
Introducción a la Economía		Desarrollo de Colección		
Mercado de la Moda		Dirección de arte		
Sistema de la Moda		Diseño sustentable		
Cultura Contemporánea		Canales de Venta		
Taller de Proyectos de Diseño 2		Optativa Publicidad 4		
Patronaje Digital				
Dibujo Creativo por Computadora				
Contabilidad Empresarial				
Comportamiento del Consumidor y Nuevas Tendencias				
Manufactura Industrial				
Proceso y Técnicas de Estampado Textil 1				

Tabla 3 Malla curricular Universidad de Jannette Klein

Universidad San Francisco de Quito, ubicada en la ciudad de Quito – Ecuador. La Carrera de Artes Visuales sobre el Diseño de Modas, tiene como objetivo formar a diseñadores artistas, a través de teoría, práctica y técnica que exprese su creatividad. La duración de esta carrera es de 8 semestres (4 años). Y el título que se le otorga es de Licenciado en Artes Visuales (USFQ, 2022).

AÑO	ASIGNATURA	AÑO	ASIGNATURA	
Primer Año	Escritura Académica	Tercer Año	Coloquios	
	Cosmos		Colección 1	
	Herramientas Digitales 1		Matemáticas Cotidianas	
	Fundamentos de las Artes		Ilustración y Figurín 2	
	Composición Visual 1		Taller de Investigación	
	Inglés Nivel 1		Electiva Libre 1/2	
	Inglés Nivel 2		Colección 2	
	Laboratorio de Creación 1		Taller de Moda	
	Dibujo para Arte y Diseño		Historia de Moda	
	Fotografía		Writing and Rhetoric	
	Autoconocimiento		Ciencias Sociales	
	Taller de Tecnología Textil		Prácticas Pre/profesionales	
	Inglés Nivel 3		Cuarto Año	Colección 3
	Inglés Nivel 4			Laboratorio Creación: Moda
Segundo Año	Teoría Crítica 1: Arte & Media	Taller de Moda 3		
	Ilustración y Figurín 1	Introducción a la Alta Costura		
	Ser y Cosmos	Atelier Textil		
	Ciencias	Cultura Gastronómica		
	Humanidades	Efectiva Libre 2/2		
	Inglés Nivel 5	Optativa COCOA		
	Inglés Nivel 6			
	Deportes			
	Laboratorio de Creación 2			
	Emprendimiento			
	Taller de Moda 1			
	Introducción a la Economía			
	Aprendizaje y Servicio PASEC			

Tabla 4 Malla curricular Universidad de San Francisco de Quito

La Universidad Técnica de Ambato, ubicada en la ciudad de Ambato – Ecuador. En la Facultad de Diseño y Arquitectura, se oferta la Carrera de Diseño Textil e Indumentaria. El objetivo de esta es formar profesionales en el área del diseño textil e indumentaria que sean capaces de contribuir al desarrollo socio productivo; creando, innovando y respondiendo ante las exigencias de su profesión. La duración de esta Carrera es de 8 semestres (4 años). El título que se otorga es de Licenciado en Diseño Textil e Indumentaria (UTA, 2022).

AÑO	ASIGNATURA	AÑO	ASIGNATURA
Primer Año	Diseño Básico Aplicado	Tercer Año	Diseño textil 3
	Dibujo de Figura humana		Gestión y producción de indumentaria 3
	Fundamentos Técnicos para la construcción de la indumentaria		Enfoques de investigación para el diseño de indumentaria
	Fundamentos Textiles 1		Diseño de indumentaria 3
	Tecnologías de la información y Tics		Sistemas Cad Cam Técnico
	Dibujo Técnico		Diseño de Calzado
	Diseño Tridimensional		Prácticas Laborables
	Moldería Transformacional		Diseño de indumentaria 4
	Metodología de la Investigación		Realidad Nacional
	Fundamentos Textiles 2		Gestión y producción de indumentaria 3
	Figurínismo		Sistemas Cad-Cam creativo
	Fundamentos Científicos		Cuarto Año
Segundo Año	Diseño de Indumentaria 1	Sistemas productivos calidad y costos	
	Gestión de Producción de indumentaria 1	Gestión y producción de indumentaria 4	
	Historia de la indumentaria y el textil	Diseño de proyectos	
	Diseño textil 1	Emprendimiento y gestión de empresas de moda	
	Ilustración del textil y de indumentaria	Diseño de indumentaria 5	
	Diseño de indumentaria 2	Integración curricular	
	Diseño textil 2	Desarrollo de proyectos	
	Ilustración digital		

Tabla 5 Malla curricular Universidad Técnica de Ambato

Es importante conocer qué tipo de contenidos son brindados dentro de otras mallas curriculares, con el fin de que estas puedan servir dentro de la implementación del plan de estudio de la Universidad, para así de esta manera tener un conocimiento amplio en base a los diferentes o similares contenidos dados en otras universidades.



Figura 6 Mesh deckchair – sun loungers from kettal (Architonic, 2016)

## 1.3.2 La Carrera de Diseño Textil y Moda de la Universidad del Azuay

En 1984, en la ciudad de Cuenca, la Universidad del Azuay crea la Carrera de Diseño, bajo la supervisión y dirección del antropólogo Claudio Malo, quien tuvo la visión de vincular la disciplina del diseño con la especialización de los diferentes oficios locales del sector artesanal. Esta Carrera fue nombrada como Diseño Generalista. Para el año 2001, esta se dividió en especialidades, creando 3 escuelas: la Escuela de Diseño Gráfico, la Escuela de Diseño de Objetos y la Escuela Diseño Textil y Moda. Con el tiempo, ha incrementado la oferta de otras profesiones, como son Diseño de Interiores y Arquitectura. En la actualidad estas escuelas forman parte de la Facultad de Diseño, Arquitectura y Arte de la Universidad del Azuay (Zeas, 2019).

Desde que se ofertó la Escuela de Diseño Textil y Moda, esta ha tenido 303 graduados, por lo que hay quienes trabajan de formada dependiente e independiente, en empresas familiares, en empresas ya sea de gran o mediana escala, en fábricas de industria textil, en emprendimientos propios en la cual ofertan a diversos segmentos de mercado enmarcados en diversos universos del vestir como; línea infantil, línea juvenil, ropa masculina, ropa femenina, alta costura, lencería, entre otros.

La Carrera de Diseño Textil e Indumentaria de la Universidad del Azuay, ha tenido tres cambios desde su creación. El primer pensum fue el Pensum 100 que se ofertó desde el año 2005, hasta el 2008; luego está el Pensum 101 que inició en el año 2009, hasta 2017; hasta este año, la Carrera se denominaba Diseño Textil y Moda y los graduados obtenían en título de Diseñadores de Textil y Moda; y por último está el Pensum 200 (Innovador) que se ofertó desde el año 2018 y sigue en vigencia hasta la actualidad; a partir de este Pensum, la Carrera se denomina Diseño Textil e Indumentaria y se obtiene el título de Licenciado en Diseño Textil e Indumentaria.

A continuación, se indica los pensum que ha tenido la Carrera de Diseño Textil e Indumentaria que se ofertó:

PENSUM 100 para la Carrera de Diseño Textil y Moda de la Universidad del Azuay, que se oferta desde el 2005 al 2008:

NIVEL	ASIGNATURA	NIVEL	ASIGNATURA
<b>01</b>	Diseño 1	<b>05</b>	Tecnología 2
	Dibujo 1		Diseño 4
	Dibujo Técnico 1		Patronaje 1
	Teoría 1		Fotografía
	Matemáticas		Lenguaje 2
<b>02</b>	Pensamiento Social Iglesia	<b>06</b>	Marketing 1
	Taller Experimental		Antropología 2
	Diseño 2		Historia De la Moda 2
	Dibujo 2		Computación 3
	Dibujo Técnico 2		Tecnología 3
<b>03</b>	Teoría 2	<b>07</b>	Diseño 5
	Maquetaría		Patronaje 2
	Taller Experimental 2		Teoría de la Moda
	Historia		Marketing 2
	Cromática		Pasantía
<b>04</b>	Diseño 3 Aplicado	<b>08</b>	Computación 4
	Dibujo de Patrones		Patronaje 3
	Teoría 3		Diseño 6
	Figurín		Diseño de Tesis
	Tecnología 1		Estética
<b>04</b>	Computación 1		Diseño 7
	Historia 2		Legislación y Administración
	Ergonomía de Indumentaria		Taller de Graduación
	Expresión oral y escrita		
	Antropología 1		
	Historia De la Moda 1		
	Computación 2		

Tabla 6 Malla curricular Pensum 100

PENSUM 101 para la Carrera de Diseño Textil y Moda de la Universidad del Azuay que se oferta desde el 2009 al 2017.

NIVEL	ASIGNATURA	NIVEL	ASIGNATURA
<b>01</b>	Diseño 1		Historia de los Textiles y Moda 2
	Morfología1		Problemática del Conocimiento 1
	Expresión Gráfica		Computación 5
	Representación Gráfica		Gestión 1
	Matemáticas		<b>06</b>
<b>02</b>	Computación 1		Problemática del conocimiento 2
	Diseño 2		Patronaje 4
	Dibujo de Patrones		Tecnología Y Producción 4
	Dibujo de Figurín		Gestión 2
	Técnicas Textiles Básicas		Problemática Profesional
<b>03</b>	Computación 2	<b>07</b>	Diseño 7
	Técnicas de Modelado		Diseño y Contexto 1
	Antropología Cultural		Problemática de la Identidad
	Diseño 3		Diseño del proyecto de Graduación
	Patronaje		Tecnología Y Producción 5
<b>04</b>	Tecnología Y Producción 1	<b>08</b>	Gestión 3
	Dibujo de Figurín 2		Taller de Graduación
	Fotografía, Audio y Video		Estética
	Computación 3		Diseño de Tesis
	Diseño 4		Diseño y Contexto 2
<b>05</b>	Tecnología Y Producción 2		Gestión 4
	Patronaje 2		Tecnología Y Producción 6
	Computación 4		
	Historia de los Textiles y Moda 1		
	Ergonomía		
<b>05</b>	Diseño 5		
	Tecnología Y Producción 3		
	Patronaje 3		

Tabla 7 Malla curricular Pensum 101

PENSUM 200 para la Carrera de Diseño Textil e Indumentaria de la Universidad del Azuay que se oferta desde el 2018, hasta la actualidad.

NIVEL	ASIGNATURA	NIVEL	ASIGNATURA
<b>01</b>	Matemáticas	<b>05</b>	Tecnologías Innovadoras
	Expresión y Representación		Moldería Digital Especializada 1
	Cromática		Estética
	Morfología1		Ergonomía
	Taller de Creación y Proyectos		Taller de Creación y Proyectos 5
<b>02</b>	Historia del Arte 1	<b>06</b>	Tecnología Y Producción 3
	Lectura y Escritura Académica 1		Teoría para Itinerario
	Metodología Proyectual		Textiles e Indumentaria Ancestral
	Expresión y Representación 2		Química
	Taller de Creación y Proyectos 2		Tecnología Y Producción 4
	Prácticas Pre Profesionales		Taller de Creación y Proyectos Itinerario
<b>03</b>	Historia del Arte 2	<b>07</b>	Diseño y Contexto 1
	Lógica de Programación		Epistemología
	Lectura y Escritura Académica 2		Acabados Textiles y de la Confección
	Estructuras Textiles		Gestión
	Expresión y Representación 3		Moldería Digital Especializada 2
<b>04</b>	Moldería	<b>08</b>	Taller de Creación y Proyectos 7
	Tecnología Y Producción 1		Prácticas Pre Profesionales
	Análisis de Contexto Y Tendencia		Diseño de Proyecto Final de Carrera
	Taller de Creación y Proyectos 3		Calidad y Evaluación de Proyectos
	Historia del Textil e Indumentaria		Prácticas de Vinculación
	Tecnología Y Producción 2		Portafolio
	Moldería Digital		Narrativas Académicas
	Taller de Creación y Proyectos 4		Desarrollo Del Proyecto Final de Carrera
Prácticas Pre Profesionales			
Sociología de la Moda			
Antropología			

Tabla 8: Malla curricular Pensum 200



La malla curricular, es la base de cualquier carrera, se encuentra dentro del plan de estudios que se define como una representación visual de todas las materias que el estudiante debe cursar a lo largo de sus estudios, con el fin de cumplir con los objetivos y la misión planteada por la universidad. Los estudiantes deben aprobar las asignaturas ofertadas en cada semestre, para pasar al siguiente nivel, y completar con la malla curricular establecida. Cada cierto tiempo las propuestas curriculares llegan a cambiar generalmente por regulaciones establecidas por el gobierno con el fin un mejoramiento académico (Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, s.f.).

Para entender el cambio de las mallas curriculares que se ha dado desde que se han creado las escuelas, se debe tomar en cuenta el plan del gobierno que se ha implementado para mejorar la situación educativa del país, además de comprender cómo ha ido cambiando la educación en las últimas décadas. En el año 1997 hasta el 2007, por la inestabilidad económica y cambio de presidentes en Ecuador se implementaron varias iniciativas en torno a la educación para mejorar la calidad educativa, sin embargo, hubo una crisis económica en la que se vieron afectadas varias familias ecuatorianas,

siendo así que, en el año 1999 el 56% de ecuatorianos vivían por debajo del umbral de la pobreza y la educación pública y otros servicios sociales seguían sin financiación suficiente (Araujo & Bramwell, 2015).

El Plan Nacional de Desarrollo 2007 – 2010, indica que uno de sus objetivos es “Mejorar las capacidades y potencialidades de la ciudadanía”. Dentro de este plan, se persigue la meta del acceso universal a la educación, por lo que la calidad educativa cambia, incorporando nuevos docentes, incrementando aulas, realizando nuevas unidades educativas, entre otros. El objetivo principal de este plan es erradicar la pobreza e incrementar los porcentajes de acceso a la educación, donde las personas tengan acceso a una buena formación académica (Plan Nacional de Desarrollo, 2007, p.161).

Por su parte, el Plan Nacional para el Buen Vivir 2013-2017 tiene como objetivo garantizar el derecho a la educación para todos, con calidad y equidad, con enfoque en las personas y los territorios. En el Objetivo 4, “Fortalecer las capacidades y potencialidades de los ciudadanos”, se indica que entre 2006 y 2012 se duplicó el acceso a la educación superior del 40% más pobre de la población, rompiendo el ciclo de la pobreza, pues en años anteriores muy

pocas personas tenían la oportunidad de matrícula universitaria, pero con este Plan Nacional pasaron de 100 becas en 2006, a 2,694 en 2012. En el ámbito de la educación superior, en los programas de estudio de las carreras académicas, se ha llevado a cabo un proceso de revisión para que los estudiantes tengan un mejor conocimiento y así nivelar los requisitos de egreso de futuros profesionales que se gradúan (Buen Vivir Plan Nacional, 2013, p. 164).

Los datos del Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador (SNIESE) señalan que la mayoría de los docentes universitarios posee formación de tercer nivel. En las universidades públicas, el porcentaje asciende al 38%; en las cofinanciadas, al 43% y en las particulares autofinanciadas, al 42%. En cuanto a docentes con maestría, en las instituciones públicas de educación superior representan el 39%; en las cofinanciadas, el 28%; y en las autofinanciadas, el 35%. Los docentes que poseen el grado de doctorado o PhD son muy pocos: en las instituciones públicas solo alcanzan el 3%, al igual que en las particulares; en el caso de las cofinanciadas, solo el 1% tiene este grado (Buen Vivir Plan Nacional, 2013, p. 165).

El título de grado de un profesor universitario no garantiza la calidad de la docencia, tampoco lo hace un título superior que permita un mejor acceso a la docencia de cátedra. Para ello, los docentes realizan cursos de capacitación brindados por el gobierno, con énfasis en la actualización de modelos pedagógicos y/o métodos de aprendizaje, tanto dentro como fuera del aula (Buen Vivir Plan Nacional, 2013, p.165).

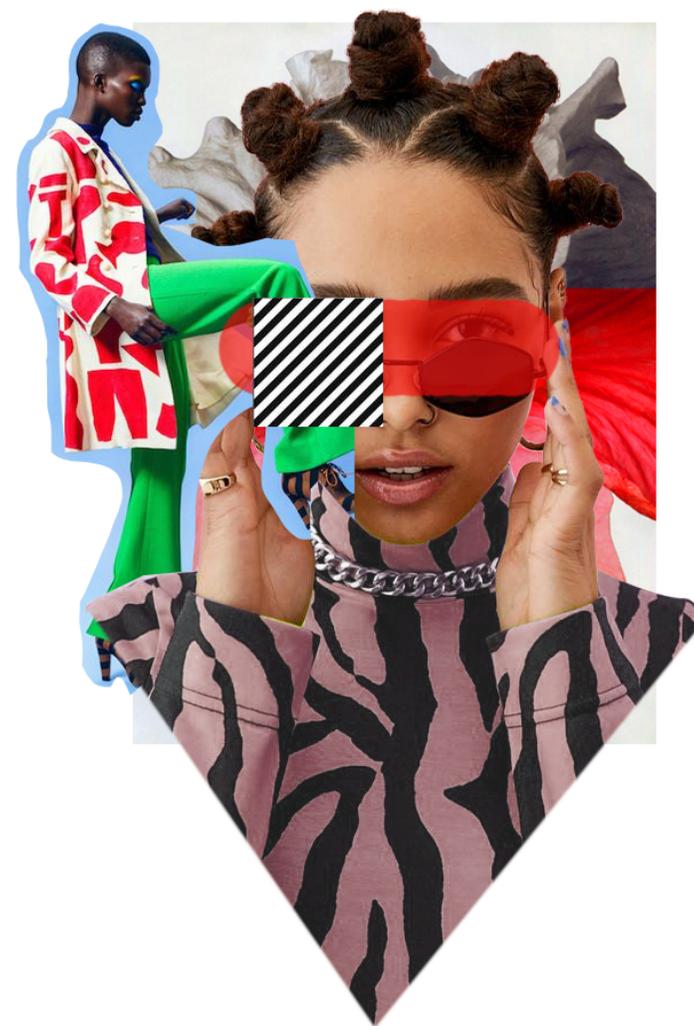
El primer eje del plan, es “el derecho de toda la vida”, estableciendo la protección de las personas más vulnerables, afirma la plurinacionalidad e interculturalidad, lo que aumenta la lucha contra la pobreza en todos sus aspectos. Dentro de esta asegura que todos reciban una educación de calidad que potencie sus capacidades. Donde la educación se convierte en un derecho a aprender, donde se crean nuevos conocimientos, habilidades, talentos, entre otros. En el año 2011 se otorgaron 1.754 becas de educación superior, mientras que en 2016 esta cifra aumentó a 19.506 becas, de las cuales el 45% se otorgaron a jóvenes de familias beneficiarias del bono de Desarrollo Humano (Todo Una Vida, 2017, p.49).

Se debe posicionar al Sistema de Educación Superior del país como un referente de la región, revisando que los mecanismos de acceso y asignación de cupos sean los más adecuados; ampliando la oferta

académica a través de la formación técnica y tecnológica superior; potenciando la formación de cuarto nivel y la capacitación de las y los servidores públicos; fortaleciendo el sistema de certificación de competencias laborales y la educación continua; diversificando la inserción y retorno del talento humano hacia el sector productivo; impulsando programas de becas para profundizar la inclusión; articulando a las IES públicas, cofinanciadas y autofinanciadas, tanto nacionales como aquellas que operan bajo convenios internacionales en el marco del ejercicio de la autonomía responsable, que reconoce el papel fundamental y complementario de todas ellas para la consecución de los Objetivos Nacionales de Desarrollo (Todo Una Vida, 2017, pág. 49).

Es importante indicar que la política pública para el ejercicio del derecho a la educación de las personas, permite desarrollar capacidades humanas que influyen positivamente en el incremento de la producción a nivel general en la economía de un país, posibilitan, además la expansión de la libertad humana y una vida más digna.

---



## 1.3.3 Pensum 101

El sílabo o plan docente es parte de la malla curricular, dentro del cual se encuentran las asignaturas que deben tomar los estudiantes. El sílabo es donde cada aspecto de la asignatura va descrito a profundidad, contiene los siguientes elementos: descripción, objetivos, contenidos en donde, están los temas, subtemas, luego está el sistema de evaluación, la metodología, los criterios de evaluación, y las referencias bibliográficas, en donde se enlista el material bibliográfico que puede servir de apoyo para el alumno.

El pensum 101 que se oferta desde el año 2009 y finaliza en el año 2018, se divide en cinco áreas que son: Área de Diseño, Área de Tecnología y Producción, Área de Reflexión y Conocimiento, Área de Representación y Área de Gestión.

Para esta investigación, se ha realizado una recopilación de datos en donde se indica los contenidos de cada asignatura del Pensum 101. A continuación, se presentan los periodos académicos que servirán para este estudio:

Sep 2009/Feb 2010  
Mar/ Jul 2010  
Sep 2010/ Feb 2011  
Mar/ Jul 2011  
Sep 2011/ Feb 2012  
Mar/Jul 2012  
Sep 2012/ Feb 2013  
Mar/Jul 2013

---

Sep 2013/Feb 2014  
Mar/ Jul 2014  
Sep 2014/ Feb 2015  
Mar/ Jul 2015  
Sep 2015/ Feb 2016  
Mar/Jul 2016  
Sep 2016/ Feb 2017  
Mar/Jul 2017

---

Sep 2017/Feb 2018  
Mar/ Jul 2018  
Sep 2018/ Feb 2019  
Mar/ Jul 2019  
Sep 2019/ Feb 2020  
Mar/Jul 2020  
Sep 2020/ Feb 2021  
Mar/Jul 2021

A continuación, muestra unas tablas con asignaturas y sus temas y subtemas que se dictaron durante el Pensum 101.

<b>Ciclo</b>	<b>Materia</b>	<b>Temas</b>	<b>Subtemas</b>
1	Computación 1 Textiles	1. Graficadores:	<p>1.1. Graficadores: Adobe Illustrator, Espacio de trabajo, Herramientas generales.</p> <p>1.2. Uso de herramientas: Selección, Organización y reforma de objetos.</p> <p>1.3. Uso de herramientas: Dibujo, Pintura y Color.</p> <p>1.4. Uso de herramientas de Texto.</p> <p>1.5. Impresión, Importación, Exportación y almacenamiento de documentos.</p> <p>1.6. Trabajo y examen final. Aplicación de herramientas.</p>
	Diseño 1	1. Elementos de la Forma	1.1. Elementos básicos, determinantes y comunicativos
		2. Geometría de las Formas	<p>2.1. Figuras y clasificación.</p> <p>2.2. Figuras básicas.</p> <p>2.3. Figuras simétricas.</p>
		3. Generación sistemática de figuras	<p>3.1. Asociación de figuras.</p> <p>3.1.1. Principios de contactación.</p> <p>3.2. Segmentación de figuras.</p> <p>3.3. Tipos de cortes.</p> <p>3.4. Operaciones de movimiento.</p> <p>3.5. Adición y/o sustracción de figuras.</p> <p>3.6. Concreción morfológica.</p> <p>3.7. Seriación de figuras.</p> <p>3.8. Elementos de la serie.</p> <p>3.9. Tipos de series.</p>
		4. Organización de figuras	<p>4.1. Generación de superformas.</p> <p>4.2. Organizaciones en tramas.</p> <p>4.3. Tramas.</p> <p>4.4. Elementos de las tramas.</p> <p>4.5. Clasificación de las tramas.</p> <p>4.6. Organizaciones simétricas.</p> <p>4.7. Organizaciones libres.</p>

<b>Ciclo</b>	<b>Materia</b>	<b>Temas</b>	<b>Subtemas</b>
1	Expresión Gráfica	Expresión Gráfica 1. Dibujo plano y espacial	1.1. Ejercicios de adiestramiento para dibujar. 1.2. Dibujo de formas simples y compuestas. 1.3. Estudios sobre vestuario y perspectiva frontal.
		2. Dibujo de la figura humana básica	2.1. Proporciones. 2.2. Dibujo de complementos para el vestuario. 2.3. Estudio de ambientaciones, como complemento de la presentación del diseño textil.
	Matemáticas	1. Cálculo básico	1.1. Superficies planas (El triángulo rectángulo. Teorema de Pitágoras y aplicaciones). 1.2. Curvas e irregulares (Curva simple, cerrada, polígonos). 1.3. Volúmenes simples y complejos (Cálculo de áreas y volúmenes de obra).
		2. Lógica:	2.1. Razones (Razones entre 2 números, razón de proporcionalidad directa e inversa). 2.2. Proporciones (Numéricas, Directa, Inversa, Compuesta). 2.3. Manejo de escalas (Escala real, Escala aumentada y disminuida, y su representación).
		3. Estadística básica	3.1. Vocabulario estadístico (Población, muestra, individuo, media, moda, mediana). 3.2. Variables discretas y continuas. 3.3. Ordenación y tabulación de datos (Gráficos de barras, sectores, frecuencia).

<b>Ciclo</b>	<b>Materia</b>	<b>Temas</b>	<b>Subtemas</b>
1	Morfología	1. Hipótesis acerca de la morfogénesis del objeto de uso	1.1 La expectativa como origen de la forma. 1.2 El concepto como origen de la forma. 1.3 Las dimensiones denotativa y connotativa como origen de la forma. 1.4 Genética objetual como origen de la forma (Morfogenética). 1.5 La cultura como origen de la forma. 1.6 Perspectiva estructural del objeto como origen de la forma.
		2. Campo perceptivo de la forma (Gestálica)	2.1 Forma o Gestalt. 2.2 Percepción y forma. 2.3 Proceso perceptivo. 2.3 Complejidad perceptiva. 2.4 Estructura morfológica. 2.5 Elementos esenciales de la forma. 2.6 Principios estructurales de la forma. 2.7 Leyes perceptivas de la forma. 2.8 Criterios constructivos.
		3. El color	3.1. Primarios Aditivos y Primarios Sustractivos. 3.2. Descripción de los colores. 3.3. Selecciones del círculo cromático. 3.4 Psicología del color.
		4. Campo significativo de la forma (Semiótica)	4.1. Forma y semiótica. 4.2. Enfoque estructural del objeto-sí. 4.3. Clasificación del objeto-signo. 4.4. El objeto-símbolo o el objeto con capacidad simbólica. 4.5. El objeto comunicación. 4.6. Mensaje objetual y su estructura (el objeto como mensaje). 4.7. Análisis semiótico de un mensaje objetual. 4.8. Discurso objetual (sistemas de objetos). 4.9. Lenguajes objetuales.

<b>Ciclo</b>	<b>Materia</b>	<b>Temas</b>	<b>Subtemas</b>
1	Representación Gráfica	1. Los sistemas de representación	1.1. La axonometría y sus variantes. 1.2. La axonometría caballera, militar e isométrica.
		2. Las proyecciones planas)	2.1. Las acotaciones. 2.2. La escala. 2.3. Las simbologías.
		3. Los cortes	3.1. La orientación de los planos de corte y las simbologías.
		4. Los elementos del volumen	4.1. Su descripción como planos y líneas especiales.
2	Antropología Cultural	1. Aproximación a la Antropología Cultural	1.1. El ámbito de la Antropología. 1.2. División de la antropología general. 1.3. La Antropología y su relación con otras ciencias.
		2. Método de la antropología	2.1 Etnografía y Etnología.
		3. El concepto antropológico de cultura	3.1. Definición de cultura. 3.2. Cultura y naturaleza; niveles de la cultura y Etnocentrismo.
		4. La Antropología Simbólica	4.1. El hombre como animal simbólico. 4.2. El origen del mito, celebración rito. 4.3. El símbolo.
		5. La perspectiva y el enfoque antropológico	5.1. Relativismo cultural. 5.2. Visión holística.
		6. El interés contemporáneo de la antropología	6.1. Los nuevos escenarios de la antropología. 6.2. Antropología y contemporaneidad.

<b>Ciclo</b>	<b>Materia</b>	<b>Temas</b>	<b>Subtemas</b>
2	Antropología Cultural	7. Antropología y Cambio Cultural	7.1. Proceso de aculturación. 7.2. Asimilación. 7.3. Sincretismo.
		8. La Antropología y la Diversidad	8.1. Multiculturalismo e interculturalidad. 8.2. Género. 8.3. Etnicidad.
		9. Arte y cultura	9.1. Arte sociedad y cultura. 9.2. Arte e individualidad. 9.3. La transmisión cultural de las
2	Computación Textiles 2	1. Photoshop	1.1. La interfaz - Escanear y retocar ilustraciones. 1.2. Colorear ilustraciones. 1.3. Estampados y texturas. 1.4. Ilustración fotográfica con filtros.
		2. Graficadores Corel Draw	2.1. La interfaz - Formas vectoriales. 2.2. Trazos y efectos. 2.3. Imágenes y textos.
		1. Figura humana para diseño de indumentaria	1.1. Esquema de la figura en la moda. 1.2. Posición frontal y perfil del esquema básico en la moda. 1.3. Esquema en tres cuartos.
	Dibujo de Figurín 1	2. Proporciones	2.1. Estudio de los componentes del figurín. 2.2. Estudio de la cabeza, pies y manos en la moda.
		3. Movimiento y texturas	3.1. Estudio de texturas en la moda. 3.2. Estudio del movimiento de la ropa en la moda. 3.3. Expresión del figurín.

<b>Ciclo</b>	<b>Materia</b>	<b>Temas</b>	<b>Subtemas</b>
2	Dibujo de patrones	1. Patrones de objetos textiles básicos	1.1. Dimensiones, proporciones, vistas, axonometrías, cortes, detalles constructivos, patrones.
		2. Patrones básicos de corpiño, pantalón, falda	2.1. Medidas base: división del cuerpo (descripción). 2.2. Toma de medidas, modo de tomarlas y orden para usarlas.
	Diseño 2	1. Diseño básico aplicado a los textiles:	1.1. La línea aplicada a los textiles. 1.2. El plano aplicado a los textiles. 1.3. El volumen aplicado a los textiles.
		2. Tipología	2.1. Análisis de rasgos. 2.2. Simbólico y estético. 2.3. Aplicación de tipología a los textiles.
	Técnicas de modelado textiles	1. Modelado sobre maniquí	1.1. Tipos de maniqués y medidas necesarias para el modelado. 1.2. Tipos de telas para modelado. 1.3. Corte al bias. 1.4. Drapeado. 1.5. Plisado. 1.6. Encarrujado.
		2. Experimentación con formas y materiales sobre	2.1. Manejo de formas experimentales en lienzo. 2.2. Manejo de formas experimentales en telas stretch. 2.3. Detalles y adición de elementos.
	Técnicas Textiles Básicas	1. Costuras a mano y máquina	1.1 Costuras a mano. 1.2. Costuras en máquina.
		2. Fibrología	2.1. Fibras Naturales: Animales, vegetales, minerales. Características, propiedades, usos. 2.2. Fibras Artificiales y Sintéticas: Polímeros naturales, sintéticos y no polímeros. Características, propiedades, usos.

<b>Ciclo</b>	<b>Materia</b>	<b>Temas</b>	<b>Subtemas</b>
2	Técnicas Textiles Básicas	3. Hilatura	3.1. Hilado Artesanal: Procesos. 3.2. Hilado Industrial: Procesos.
3	Computación 3 Textiles	1. Adobe Ilustrador avanzado maniquí	1.1. Dibujo y representación de prendas de vestir: camisas, pantalones, blazer, jeans y camisetas.
		2. Adobe Photoshop avanzado maniquí	2.1. Edición, ajustes y propuestas de color para siluetas de moda. 2.2. Formas, trazados y transparencias para recorte de imágenes. 2.3. Imágenes para web, imágenes para otras aplicaciones y conjunto de imágenes. 2.4. Preparación de texturas avanzadas y tejidos: material brillante, tejidos 3D, drapeados.
		3. Virtual fashion 3D y fashion 3D	3.1. Entorno de trabajo: diseño en Virtual Fashion, selección del maniquí. 3.2. Trabajo con hormas y telas. 3.3. Formas y trazados: Cortes en tela. 3.4. Fashion Photo Editor de materiales: crear y modificar tejidos. 3.5. Virtual Fashion Makeup: maquillaje. 3.6. Virtual Fashion Photo Studio: carrete, foto e imagen. 3.7. Gestión de recursos y de proyectos.
Dibujo de Figurin 2	1. El canon del figurín de moda	1.1. El figurín en la moda. 1.2. Canon del figurín. Posición de frente, perfil y tres cuartos. 1.3. El Figurín en movimiento. Estudio del figurín en diferentes posiciones.	
	2. Expresión y experimentación	2.1. Resolución del figurín con modelo. Estudio y prácticas del figurín en base a las diferentes posiciones que nos sugiere el modelo. 2.2. Ilustración de figurín y la ropa con técnicas básicas de acuarela, marcadores y mixtas.	

<b>Ciclo</b>	<b>Materia</b>	<b>Temas</b>	<b>Subtemas</b>
3	Diseño 3	1. Diseño de prendas básicas	1.1. "Corpiño - Objeto", utilizando planos y líneas, introduciendo criterios de inspiración. 1.2. "Pantalón - Mutante", basada en la naturaleza, introduciendo criterios de conceptualización.
		2. Diseño de tapicería	2.1. "Tapiz - Rígido Flexible", utilizando tejido plano y de punto, aplicando criterios de inspiración y conceptualización.
	Fotografía Audio y Video	1. Principios de uso de los instrumentos de foto-	1.1. Reflexiones sobre la fotografía. 1.2. La cámara SRL parámetros de necesidades técnicas requeridas diferencias analógica digital. 1.3. Obturador, diafragma, sensibilidad- definición en la fotografía digital, ejercicios prácticos. 1.4. Distancia focal-tipos y caracte-
		2. Principios básicos de composición y de registro: fotos, modelos y pasarela	2.1. Principios básicos de composición, regla de los tercios. 2.2. La fotografía y los sentidos, la percepción. 2.3. Puesta en escena: proyectos de fotografía modelos, pasarela.
		3. Principios generales de video	3.1. La cámara de video, funcionamiento, requerimientos técnicos. 3.2. Manejo de cámara, planos, ángulos, audio. 3.3. Programas de edición.

<b>Ciclo</b>	<b>Materia</b>	<b>Temas</b>	<b>Subtemas</b>
3	Patronaje 1	1. Prendas clásicas de niño, adolescente y hombre	1.1. Prendas clásicas de niño (camiseta, buzo, pantalón calentador, casaca para 5 años) body para bebé de 2 años, con énfasis en tejido de punto. 1.2. Prendas clásicas de adolescente (camiseta, buzo, pantalón calentador, camisa manga corta, pantalón de vestir, casaca asimétrica para 15 años) con énfasis en tejido de punto.  1.3. Prendas clásicas de hombre (camisa manga larga con corte en la espalda y prensas, pantalón de vestir).
	Tecnología y Producción 1	1. Tejeduría plana y de punto: Análisis, práctica y registro de tejidos básicos	1.. Tejeduría plana. 1.2. Tejeduría de punto. 1.3. Telas.
		2. Tejidos y no tejidos	2.1. Conceptos y definiciones. 2.2. Tipos de tejidos y no tejidos.
		3. Transformación de telas	3.1. Tipos de transformaciones. 3.2. Experimentación.
4	Computación 4	1. Paquete gráfico para el diseño y dibujo profesional de prendas de vestir (Audaces Módulo Patrones)	1.1. Interface, área de trabajo. 1.2. Herramientas de dibujo. 1.3. Dibujo de patrones: métodos. 1.4 Escalado de patrones nociones básicas. 1.5. Herramientas profesionales. 1.6. Entorno de trabajo. 1.7. Herramientas Básicas. 1.8 Formas de escalado.

<b>Ciclo</b>	<b>Materia</b>	<b>Temas</b>	<b>Subtemas</b>
4	Computación 4	2. Paquete gráfico para el tendido profesional de prendas de vestir (Audaces Tizado)	2.1. Entorno de trabajo. 2.2. Importar moldes ya creados. 2.3. Digitalización de patrones. 2.4. Herramientas Básicas. 2.5. Fichas Técnicas. 2.6. Formas de escalado. 2.7. Escalado puntual. 2.8. Edición de moldes.
		3. Paquete gráfico para Fichaje y dibujo técnico (Audaces Idea)	3.1 Área de trabajo. 3.2. Orden de tendido. 3.3. Automático. 3.4. Manual. 3.5. Edición de piezas. 3.6. Optimización del tendido. 3.7. Interface, área de trabajo. 3.8. Herramientas de dibujo. 3.9. Fichas técnicas.
	Diseño 4	1. Diseño de líneas de ropa con criterios de ecología: bebé y niño, priorizando el uso de tejido de punto, estampado, cuero o piel	1.1. Conceptos generales de: diseño de línea, sustentabilidad, inspiración, tendencias, en el diseño de textiles y moda. 1.2. Diseño de ropa de bebé. 1.3. Diseño de ropa de niño.
		2. Diseño de un objeto textil en base a tejido artesanal plano y de punto	2.1. Objetos textiles: características, usos, criterios expresivos, tejido artesanal como valor agregado. 2.2. Diseño de objeto textil.

<b>Ciclo</b>	<b>Materia</b>	<b>Temas</b>	<b>Subtemas</b>
4	Ergonomía	1. Ergonomía y confort aspectos físicos, ergonómicos y psicológicos	1.1. Introducción a la Ergonomía. 1.2. Proporciones humanas. 1.3. Movimiento articular. 1.4. Dimensiones Ocultas. 1.5. Confort. 1.6. Materiales, tejidos, usos.
		2. Antropometría para el Tallaje	2.1. Medidas Antropométricas. 2.2. Relaciones Antropométricas con tallaje. 2.3. Actividades de uso y materialidad. 2.4. Estudios para realizar indumentaria.
	Historia de los Textiles y Moda 1	1. Introducción a la Historia del Vestido	1.1. ¿Por qué una historia del vestido? Moda y Vestido. 1.2. El acto de Vestirse y Adornarse.
		2. El traje en la antigüedad	2.1. El traje en la prehistoria. 2.2. El traje en Oriente. 2.3. Creta. Contextos. Características estéticas y funcionales. 2.4. Egipto. Contextos. Características estéticas y funcionales.
		3. El traje en la época clásica	3.1. Grecia. Contextos. Características estéticas y funcionales. 3.2. Etruria. Contextos. Características estéticas y funcionales. 3.3. Roma. Contextos. Características estéticas y funcionales.
		4. El traje en la edad media	4.1. Bizancio. Contextos. Características estéticas y funcionales. 4.2. Edad Media. Contextos. Características estéticas y funcionales.

<b>Ciclo</b>	<b>Materia</b>	<b>Temas</b>	<b>Subtemas</b>
4		5. El traje en la época moderna	<p>5.1. Renacimiento. Contextos. Características estéticas y funcionales. ¿Nace la moda?</p> <p>5.2. Siglo XVII. Contextos. Características estéticas y funcionales. Estilos.</p> <p>5.3. Siglo XVIII. Contextos. Características estéticas y funcionales. Estilos.</p> <p>5.4. Siglo XIX. Contextos. Características estéticas y funcionales. Estilos. Nace la Alta Costura. Consecuencias de la Alta Costura en la historia de la moda.</p>
	Patronaje 2	1. Prendas clásicas de mujer	<p>1.1. Trazado de patrones de falda de la talla 38 a la 58 Proceso de armado de falda base.</p> <p>1.2. Trazado de patrones de pantalón de la talla 38 a la 58 Proceso de armado de pantalón tejano.</p> <p>1.3. Trazado de patrones de corpiño pinzado de la talla 38 a 58 trazado de cuello, trazado de manga, proceso de armado de blusa tipo camisa.</p>
		2. Prendas clásicas de niña	<p>2.1. Trazado y proceso de armado de falda media campana de niña.</p> <p>2.2. Trazado y proceso de armado de vestido de niña corte bajo busto con falda campana.</p> <p>2.3. Trazado y proceso de armado de abrigo de niña.</p>
	Tecnología y Producción 2 Textiles	1. Estampado, teñido	<p>1.1. Estampado, serigrafía textil.</p> <p>1.2. Teñido textil.</p>
		2. Lavandería	<p>2.1. Materias Colorantes Naturales.</p> <p>2.2. Materias Colorantes Sintéticos.</p> <p>2.3. Procesos.</p>
		3. Bordados. (Fichas de bordado)	<p>3.1. Bordado Artesanal.</p> <p>3.2. Bordado Industrial.</p>

Ciclo	Materia	Temas	Subtemas
5	Computación 5 Textiles	1. Modelado de objetos textiles e indumentaria	1.1. Exploración del espacio 3D: geometría básica. 1.2. Modelado de objetos textiles: geometría avanzada y formas. 1.3. Modificadores especiales: curvar, extruir, revolver, etc. 1.4. Renderizado Vray: texturas y materiales. 1.5. Iluminación y cámaras. 1.6. Montaje de objetos e indumentaria en escenas reales.
		2. Paquete gráfico para bordado. (Richpeace Designer)	2.1. Conceptos básicos: entorno de trabajo. 2.2. Puntadas, caminos, áreas, densidades, dirección. 2.3. Herramientas principales. Tipos de puntadas. 2.4. Planificación de bordados. Rellenos y contornos. 2.5. Orden de bordado. Proceso hacia la bordadora.
		3. Patronaje, escalado y tendido. (Richpeace)	3.1. Herramientas avanzadas de dibujo de patrones: método de dibujo por fórmula. (Módulo PDS). 3.2. Herramientas avanzadas para escalado de patrones. Escalado Puntual. (Módulo GGS). 3.3. Optimización de órdenes de tendido de patrones. (Módulo GMS).

<b>Ciclo</b>	<b>Materia</b>	<b>Temas</b>	<b>Subtemas</b>
5	Diseño 5	1. Diseño de ropa deportiva especializada	<p>1.1. Investigación: Ropa deportiva, clases, materiales, procesos, ergonomía, movimiento.</p> <p>1.2. Investigación: Tendencias internacionales, necesidades locales.</p> <p>1.3. Investigación: Referentes formales para el diseño.</p> <p>1.4. Tecnología: Confección de ropa deportiva, bases textiles, maquinaria, equipo. Experimentación.</p> <p>1.5. Diseño: Conceptos de colección, definición de sistema.</p> <p>1.6. Confección: Prototipo.</p>
		2. Diseño de telas y piezas textiles	<p>2.1. Investigación: El diseño de las bases textiles de acuerdo al uso, tendencias y posibilidades tecnológicas.</p> <p>2.2. Investigación: Análisis y caracterización de problemática que requiera de cierta especialidad y expresividad de tela.</p> <p>2.3. Tecnología: Bases Textiles, tipos, usos, características y tecnología.</p> <p>2.4. Diseño: Experimentación y diseño de telas para un uso definido.</p> <p>2.5. Diseño: Línea de piezas textiles en base a criterios y argumentos determinados y a los conocimientos y experimentación ya realizados.</p> <p>2.6. Confección: Prototipo.</p>
	Gestión 1	1. Investigación cuantitativa	<p>1.1. Conceptos y definiciones. Marketing, Investigación de mercados, investigación cuantitativa, investigación cualitativa.</p> <p>1.2. Encuesta, registro estructurado de observación, recopilación de datos estadísticos.</p>
		2. Investigación cualitativa	<p>2.1. Conceptos y definiciones: Investigación cualitativa.</p> <p>2.2. Entrevista, Estudio de caso, observación en profundidad.</p>

<b>Ciclo</b>	<b>Materia</b>	<b>Temas</b>	<b>Subtemas</b>
5	Historia de los Textiles y Moda 2	3. Análisis, interpretación y presentación de resultados.	3.1. Presentación de resultados de la Investigación Cuantitativa: Tablas, estadísticas, cuadros. 3.2. Presentación de resultados de la Investigación Cualitativa: Informes, análisis, ensayos.
		1. Moda en el siglo XX, estudio por décadas: análisis contextual e histórico. Hitos en la moda	1.1. Moda en el siglo XX, Contexto social, histórico, generalidades, diseñadores, estilos. 1.2. Moda en la primera mitad del siglo XX. Años 1900-1949, estudio por décadas. 1.3. Moda en la segunda mitad del siglo XX e inicios del siglo XXI, Años 1950-2010, estudio por décadas.
		2. Moda contemporánea: Europa y América, principales exponentes de la moda actual	2.1. Europa y América. Análisis contextual de la moda y referentes. 2.2. Moda en América: Norteamérica, Centroamérica, Sudamérica. 2.3. Moda en Europa y Asia.
	Patronaje 3	1. Patronaje de: Sastrería	1.1. Saco corto de mujer con costadillo. 1.2. Saco 3/4 de mujer. 1.3. Gabardina de hombre.
		2. Patronaje de: Lencería	2.1. Bikini calzón base cintura y cadera. 2.2. Calzón bikini. 2.3. Bikini pantie o tanga cintura y cadera. 2.4. Brasier corte vertical. 2.5. Brasier corte horizontal.

<b>Ciclo</b>	<b>Materia</b>	<b>Temas</b>	<b>Subtemas</b>
5	Problemática del Conocimiento 1	1. La "mirada" sobre el diseño en la contemporaneidad. Posicionamiento, sujeto, objeto y contexto	1.1. Posicionamiento, sujeto – objeto. 1.2. Posicionamiento, sujeto – contexto. 1.3. Posicionamiento, sujeto, objeto y contexto.
		2. El diseño y los paradigmas: Modernidad, posmodernidad y contemporaneidad	2.1. Modernidad. 2.2. Posmodernidad. 2.3. Modernidad, posmodernidad y contemporaneidad.
		3. Ejes problemáticos del diseño: ¿Qué es diseño?, Diseño y Contexto (medioambiente cultural, ambiental) Ética del diseño	3.1. ¿Qué es diseño? 3.2. Diseño y Contexto (medioambiente cultural, ambiental). 3.3. Ética del diseño.
		4. Teorías Clásicas del Diseño: Gestalt, Color Funcionalismo, Sacralización de la Geometría, menos, es más, La Bel Form, El Retorno de la Tradición, La	4.1. Teorías Clásicas del Diseño: Gestalt, color, funcionalismo, sacralización de la geometría, menos, es más. 4.2. Label Form, El Retorno de la Tradición, La ornamentación. 4.3. Paradigmas contemporáneos del Diseño.

<b>Ciclo</b>	<b>Materia</b>	<b>Temas</b>	<b>Subtemas</b>
5	Tecnología y Producción 3 Textiles	1. Valoración de Tejidos	1.1. Propiedades de los tejidos. 1.2. Medir las características de los tejidos: Peso, grosor, título de hilo, ligamento, distorsión, caída, elasticidad.
		2. Análisis y aplicación de Control de Calidad	2.1. Conceptos de calidad: Costo de la calidad, Control de calidad en el diseño. 2.2. Control del material: Solidez del color al lavado, Solidez del color a la luz, Solidez del color al frote, Estabilidad dimensional, Resistencia a la abrasión, Resistencia a la formación de frisas.
		3. Ficha técnica	3.1. Información de soporte, formatos de fichas, datos generales, lista de materiales e insumos, descripción de modelo, representación gráfica geométrica de la prenda, acotaciones y especificaciones
6	Diseño 6	1. Indumentaria y Mercado: Diseño de una colección de ropa casual dirigida al mercado masculino	1.1. Brief de diseño 1.2. Desarrollo de bocetos 1.3. Propuesta final y prototipos.
		2. Indumentaria e Imagen Corporativa: Diseño de una colección de ropa institucional de mujer y hombre con criterios de sastrería	2.1. Proceso de investigación: brief de diseño. 2.2. Desarrollo de bocetos. 2.3. Propuesta final. 2.4. Fichas técnicas, patrones. 2.5. Prototipos, confección.

<b>Ciclo</b>	<b>Materia</b>	<b>Temas</b>	<b>Subtemas</b>
6	Gestión 2	1. Conceptos centrales del marketing	1.1. Definición de marketing. 1.2. El mercado y las necesidades de los clientes. 1.3. Filosofías empresariales. 1.4. La relación con los clientes.
		2. Comportamiento de compra	2.1. Características que afectan el comportamiento de compra. 2.2. El proceso de decisión de compra.
		3. Segmentación y posicionamiento	3.1. Segmentación de mercados de consumo. 3.2. Posicionamiento. 3.3. El nicho de mercado.
		4. Teoría de las cuatro P'S	4.1. Estrategia de desarrollo de marca, productos y servicios 4.2. El ciclo de vida de los productos 4.3. El precio 4.4. Promoción: herramientas de comunicación comercial 4.5. El punto de venta.
		5. Merchandising	5.1. Branding. 5.2. Merchandising visual. 5.3. Planeación y desarrollo de las presentaciones visuales. 5.4. Elementos del merchandising: materiales, diseño, color, iluminación, entre otros.
	Patronaje 4	1. Escalado	1.1. Introducción al escalado. 1.2. Tipos de escalado. 1.3. Escalado de patrones base de falda, pantalón y corpiño.
		2. Patronaje avanzado	2.1. Corsetería. 2.2. Patronaje y armado de un vestido formal (de fiesta) modelo elegido por el estudiante. 2.3. Patronaje de diferentes problemáticas sugeridas por los estudiantes.

<b>Ciclo</b>	<b>Materia</b>	<b>Temas</b>	<b>Subtemas</b>
6	Problemática del Conocimiento 2	1. Paradigmas Contemporáneos del diseño	1.1. Diseño Universal. 1.2. ¿Eco diseño? 1.3. Diseño semántico.
		2. Disensiones del diseño	2.1. Dimensión científica. 2.2. Dimensión interpretativa. 2.3. Dimensión estética. 2.4. Dimensión Operativa.
		3. El diseño como eje cultural	3.1. Relación entre Identidad e innovación
	Problemática Profesional	1. Investigación y diagnóstico	1.1. La empresa: enfoques, organización, sistema productivo. 1.2. Infraestructura y equipamiento: instalaciones, sistema de organización y producción: Materiales y procesos. 1.3. Relación empresa-contexto: necesidades del medio, requerimientos y condiciones, el cliente.
		2. Seguimiento trabajos empresa: Programación	2.1. Referentes y condiciones para el proyecto, seguimiento a procesos empresariales. 2.2. Seguimiento y aprendizaje en Levantamiento y sistematización de la información. 2.3. Seguimiento: Análisis y estrategia.
		3. Propuestas. (seguimiento a proyectos empresariales)	3.1. Bocetación. (seguimiento a proyectos empresariales). 3.2. Anteproyecto (seguimiento a proyectos empresariales). 3.3. Proyecto: Especificaciones conceptuales y técnicas. (seguimiento a proyectos empresariales).

<b>Ciclo</b>	<b>Materia</b>	<b>Temas</b>	<b>Subtemas</b>
6	Tecnología y Producción 4 Textiles	1. Procesos de confección industrial	<p>1.1. Especificaciones e insumos para la confección industrial: Máquinas para confección, manejo y especificaciones de utilidad. Tipos de agujas y sus características. Tipos de puntadas y costuras utilizadas en la industria de la confección.</p> <p>1.2. Procedimientos para la confección: Trazo, tendido y corte procedimientos recomendados, tolerancias y comprobación de patrones.</p> <p>1.3. Ensamblaje de prendas: Diagramas para la producción. Interpretación de gráficos de costuras. Lista de fases y procesos lógicos para el ensamblaje de prendas.</p>
		2. Aplicación de procesos de confección a proyecto de diseño	2.1. Factibilidad: maquinaria, puntadas y costuras para el desarrollo de diseño. Fichas bases. Elaboración de diagramas de producción y lista de fases de ensamblaje.
7	Diseño 7	1. Diseño y puesta en escena de una colección de alta costura	<p>1.1. Diseño -alta costura y fantasía: problemática general, segmentos, tendencias, estilos, temporadas.</p> <p>1.2. Diseño de alta costura: trajes de noche para pasarela. Problemática general. Investigación y selección evento, análisis del contexto, referentes teóricos y conceptuales, planteo conceptual, propuesta, colección, selección, elaboración de prototipos.</p>
		2. Diseño y puesta en escena de una colección de fantasía	<p>2.1. Diseño de Fantasía: Problemática general. Investigación y selección evento, análisis del contexto, referentes teóricos y conceptuales, planteo conceptual, propuesta, colección, selección, elaboración de prototipos.</p> <p>2.2. Puesta en escena de las colecciones.</p>

<b>Ciclo</b>	<b>Materia</b>	<b>Temas</b>	<b>Subtemas</b>
7	Diseño y Contexto 1	1. Problemática Medioambiental	1.1. Medio ambiente natural. 1.2. Enfoque ecológico. 1.3. Responsabilidad ambiental, ecodiseño.
		2. Problemática Tecnológica	2.1. Tecnología y producción en diseño. 2.2. Referentes y condicionantes. 2.3. Tecnología apropiada.
		3. Problemática Social	3.1. Diseño responsable. 3.2. Diseño incluyente. 3.3. Las minorías, los sectores vulnerables y el diseño.
	Gestión 3 Textiles	1. Costos de servicios	1.1. Cálculo del costo hora diseñador. 1.2. Obligaciones tributarias.
		2. Costos de productos	2.1. Cálculo del costo de diferentes productos de diseño. 2.2. Obligaciones tributarias.
		3. Organización y presupuestos de eventos	3.1. Cálculo de costos organizativos de puesta en escena de colecciones, desfiles, ferias, etc.
	Problemática de la Identidad	1. Identidad y Cultura	1.1. Aproximación al concepto de identidad cultural contemporánea. 1.2. Perspectiva y construcción de la identidad.

<b>Ciclo</b>	<b>Materia</b>	<b>Temas</b>	<b>Subtemas</b>
7	Problemática de la Identidad	2. Identidad y globalización	<p>2.1. Características culturales de la globalización.</p> <p>2.2. Cultura y hegemonía internacional.</p> <p>2.3. Deculturación y crisis de identidad.</p> <p>2.4. Aspectos socio-culturales entre lo global y lo local en la construcción de la identidad.</p> <p>2.5. Lo global vs. Lo local.</p>
		3. Las identidades latinoamericanas	<p>3.1. Perspectiva de la identidad latinoamericana y ecuatoriana.</p> <p>3.2. Identidad cultural y étnica en las regiones del Ecuador.</p> <p>3.3. La identidad y los procesos socio-culturales del mestizaje ecuatoriano.</p> <p>3.4. La identidad cultural nacional.</p>
		4. Identidad y Diseño	<p>4.1. Tradición e innovación, el diseño en la sociedad contemporánea.</p> <p>4.2. El diseño como práctica contextualizada.</p> <p>4.3. Posibilidades y retos de la relación diseño e identidad.</p>
	Tecnología y Producción 5	1. Tipo de exposiciones	<p>1.1. ¿Qué es un showroom?</p> <p>1.2. ¿Qué es una exposición permanente?</p> <p>1.3. ¿Qué es una instalación?</p> <p>1.4. ¿Qué es un desfile?</p> <p>1.5. Ejecución de una puesta en escena.</p>
8	Diseño y Contexto 2	1. Problemática medioambiental en el medio local	<p>1.1. Introducción a la problemática medioambiental.</p> <p>1.2. Análisis de la problemática ambiental en el mundo y en Ecuador.</p> <p>1.3. Posturas y alternativas desde el Diseño frente al problema medioambiental.</p>

<b>Ciclo</b>	<b>Materia</b>	<b>Temas</b>	<b>Subtemas</b>
8D	Diseño y Contexto 2	2. Problemática Tecnológica: Tecnología y producción en diseño en el medio local	2.1. Introducción a la problemática tecnológica. 2.2. ¿Qué producimos en el Ecuador y para quiénes?
		3. Problemática Social: El diseño responsable, incluyente, las minorías, los sectores vulnerables en el medio local	3.1. Introducción a la problemática social, ¿qué entendemos por grupos minoritarios y sectores vulnerables? 3.2. Concepto de inclusión, de dónde viene y, ¿a qué se refiere? 3.3. Análisis de la situación del Ecuador en temas de inclusión a sectores vulnerables y minorías.
		4. Problemática Económica: Factores económicos que intervienen en el desarrollo del diseño dentro del medio local	4.1. Introducción a las problemáticas socio-económicas, conceptos generales. 4.2. Inequidades de acceso a recursos naturales y económicos, problemas sociales relacionado a la capacidad económica. 4.3. Inequidades en el Ecuador, casos y análisis.
		5. Integración global de las distintas problemáticas en el medio local. Cómo abordar al diseño desde esta realidad	5.1. Planteamiento de proyectos en base a la observación del contexto. 5.2. Revisión de contenidos generales.
	Estética 1	1. Categorías fundamentales de la estética	1.1. Aproximación a la estética: El término Estética. 1.2. Nacimiento y desarrollo de la estética. Un producto de la ilustración. 1.3. La estética de Baumgarten. 1.4. Hitos en la historia de la Estética. 1.5. Experiencia estética: perceptos y afecto. 1.6. El ojo crítico.

<b>Ciclo</b>	<b>Materia</b>	<b>Temas</b>	<b>Subtemas</b>
8	Estética 1	2. Estética de las áreas del diseño	<p>2.1. Los conceptos principales: Teorías sobre el gusto en el siglo XVIII. Arte y conocimiento.</p> <p>2.2. Importancia de la Estética en la actualidad.</p> <p>2.3. El concepto del arte.</p> <p>2.4. Arte y belleza en la antigüedad.</p> <p>2.5. Principales tesis de la Estética Moderna.</p> <p>2.6. El concepto de lo feo.</p>
		3. Economía política del diseño	<p>3.1. Teorías sobre la creatividad: La teoría platónica de la inspiración.</p> <p>3.2. La teoría irracionalista de Jung.</p> <p>3.3. La filosofía de la composición de Poe.</p> <p>3.4. La teoría de la construcción en Valéry. La teoría de la formatividad de Pareyson.</p>
	Gestión 4	1. Herramientas de la Gestión de Proyectos	<p>1.1. Administración General: Conceptos Básicos.</p> <p>1.2. Gestión de recursos: Diagrama de Gantt, Sistema PERT.</p> <p>1.3. Contabilidad Básica.</p>
		2. Marco legal	<p>2.1. Marco legal: Constitución de una empresa.</p> <p>2.2. Contratación y prestación de bienes y servicios.</p>
		3. Propiedad Intelectual	<p>3.1. Propiedad Intelectual: Legislación ecuatoriana.</p> <p>3.2. Derechos de Autor: Legislación ecuatoriana.</p>

<b>Ciclo</b>	<b>Materia</b>	<b>Temas</b>	<b>Subtemas</b>
8	Tecnología y Producción 6	1. Nanotecnología y textiles	1.1. ¿Qué es la Nanotecnología? 1.2. Aplicaciones de la Nanotecnología. 1.3. Aplicación de la Nanotecnología en los textiles.
		2. Biónica y Diseño Textil	2.1. Tendencias. 2.2. Concepto de Biónica y estudio de homólogos. 2.3. Aplicación de la Biónica.
		3. Diseño de prendas inteligentes	3.1. Tendencias. 3.2. Concepto de prendas inteligentes y estudio de homólogos. 3.3. Aplicación de prendas inteligentes.

Tabla 9 Sílabos Pensum 101

Es importante analizar los contenidos que son brindados dentro de la malla curricular, ya que parte de ahí todos los conocimientos que se van adquiriendo a lo largo de la Carrera. En este capítulo se indicó no sólo la malla curricular de la Universidad del Azuay, sino también la de otras Universidades, con el fin de poder conocer qué materias se están dictando.



**CAPITULO**

# 02

A woman in a white lab coat is using a VR headset. In the foreground, a hand is holding a VR controller. The background is a light blue gradient with abstract shapes.

# 2.1 Definición unidades de análisis

Para este estudio, se toma en cuenta el Pensum 101, con el fin de poder realizar una contrastación entre lo enseñado y lo aplicado, ya que el Pensum 200 Proyecto Innovador, el más actual, aún no tiene su primera generación de egresados y no se puede hacer el estudio que se requiere. En definitiva, la unidad de análisis del presente estudio son los diseñadores independientes que se graduaron de la Universidad del Azuay, en la Carrera de Diseño Textil y Moda cuyo plan de estudios fue el Pensum 101 y que ejercen en la ciudad de Cuenca.

## 2.1.1 Los graduados de la Universidad del Azuay, de la Carrera de Diseño Textil y Moda, del Pensum 101.

A partir de la base de datos de los graduados, se observa que la mayoría de los diseñadores de la Carrera de Diseño Textil y Moda de la Universidad del Azuay, están ejerciendo su profesión como diseñadores de textil y moda, donde proponen productos según el tipo de mercado al que se dirigen sus marcas o la empresa para la que trabajan. En esta investigación, el enfoque va dirigido hacia los que manejan su marca de manera independiente en la ciudad de Cuenca.

Ahora bien, aquellos graduados que ejercen de forma independiente, han optado por proponer en el marco de diversos universos de vestir específicos, como son: el calzado, alta costura, ropa de bebé y niños, ropa unisex, prendas hechas a mano (artesanos), ropa deportiva, pijamas, artesanías, accesorios, ropa formal, pantalones jeans para hombre y mujer, entre otros. Bajo sus marcas, dan a conocer sus productos,

aplicando sus conocimientos en cada una de sus propuestas que ofertan a sus clientes, con el fin de poder llamar su atención.

Una particularidad del perfil de los diseñadores independientes en la ciudad de Cuenca, es que la gran mayoría son mujeres y muy pocos son hombres. Por otro lado, comercializan, publicitan y promocionan a través de las redes sociales, ya que en la actualidad la tecnología es parte de la vida cotidiana, es un medio que facilita la difusión de las nuevas marcas de una forma más dirigida, eficiente y rápida, es por eso que varias marcas son reconocidas por medio de estas plataformas, ya que cuentan con grandes cantidades de seguidores.

Los diseñadores del Pensum 101

han creado sus marcas mayormente en el año 2015, sin embargo, hasta la actualidad, conforme se han ido graduando las siguientes promociones estas continúan creando sus propias marcas. A continuación, se presenta un listado de los diseñadores y sus marcas y el año de graduación de estos.

---

LOGO	#	GRADUADOS	AÑO DE GRADUACIÓN	MARCA	AÑO DE CREACIÓN DE LA MARCA
	1	Ana Cristina Álvarez Mogrovejo	2013	Almo Estudio de Moda	2015
Escalado Textil	2	Anabell Karina Guzmán Hidal-	2013	Escalado Textil	2021
	3	Arianna Lorena Saquisili Reyes	2020	Fundora	2021
	4	Angela Peña	2013	Venci	2019
	5	Fernanda Muñoz Álvarez	2013	Save the date accesorios para bodas	2015
	6	Gaby Valdivieso	2013	Chipachina	2017
	7	María Belén Cobos	2013	Beco Diseño&Customizing	2014
Visenna	8	María Cristina Illescas	2013	Visenna	2013
	9	Maritza Fernanda Rojas Zapata	2013	Lo- F's Closet	2011
	10	María Fernanda Samaniego	2014	Nua	2014
	11	Bianca Estefanía Mosquera	2014	Fjader Estudio de Moda	2016

LOGO	#	GRADUADOS	AÑO DE GRADUACIÓN	MARCA	AÑO DE CREACIÓN DE LA MARCA
	12	Carlos René Véliz Matute	2014	Krlos Véliz Matute	2015
	13	Christian Alejandro Jarama	2014	Meee	2019
	14	Claudia Cristina Barros Carde-	2014	Clodette	2018
	15	Claudia Marina Iñiguez Dávila	2014	Cannelle	2020
	16	Diana Carolina Cortés Silva	2014	Mangostina	2012
Arianna	17	Diana Monserrath Méndez	2014	Arianna	2017
Black Estudio de Moda	18	Diego Fernando Guapisaca Caivinagua	2014	Black Estudio de Moda	2011
	19	Emily Baxter Moscoso	2014	Emily Baxter Novias y Ceremonias	2015
	20	Erica Karla Peñaherrera Alarcon	2014	La puchunga Taller	2013
	21	Fredi Marcelo Cajamarca Vásquez	2014	Marcini	1997
	22	Gabriela Alexandra Peña	2014	Pecesroom importaciones	2015

LOGO	#	GRADUADOS	AÑO DE GRADUACIÓN	MARCA	AÑO DE CREACIÓN DE LA MARCA
	23	María Alexandra Polo Rincón	2014	Alex Polo	2015
	24	María Bernarda Moreno	2014	Marrone	2013
	25	María Elisa Guillén	2014	Retro Industries	2015
María Rosa Fajardo Loja	26	María Rosa Fajardo Loja	2014	María Rosa Fajardo Loja	2015
	27	Mónica Melissa Morales	2014	Matusha	2019
	28	Paola Gabriela Ramón Calle	2014	Gabriela Ramón Diseño de Modas	2014
	29	Vanesa Cristina Vázquez	2014	Lamarca	2020
	30	Karen Michelle Torres Alves	2015	Sirana	2017
	31	María Cristina Proaño Brito	2015	Okili Pijamas	2020
Le. Fabrica de Vestidos	32	Liseth Fabiola Encalada Ortiz	2015	Le. Fabrica de Vestidos	2016
	33	María Elisa Saquicela Cordero	2015	Bath Solutions	2020

LOGO	#	GRADUADOS	AÑO DE GRADUACIÓN	MARCA	AÑO DE CREACIÓN DE LA MARCA
	34	Daniela Apolo	2015	El•La Clothing	2017
	35	Joselyn Paulette Sánchez	2015	Buoo Textil	2016
	36	Valeria Melissa Farfán Cárde-	2015	Maku Artesanía	1974 Segun- da genera- ción
	37	María Fernanda Samaniego	2015	Nua	2015
	38	Tatiana Avendaño Mejía	2016	OlaRosa	2017
	39	Verónica Alexandra Alvarado	2016	Florescence Accesories	2020
Brena	40	Fernanda Estefanía Villalta	2016	Brena	2017
	41	Gabriela Tatiana Andrade Guillermo	2016	Kimu	2018
	42	Erika Rocio Arévalo Maldonado	2016	Roció Armal	2020
	43	Karla Viviana Chumbi RiveraV	2016	ivian estudio de moda	2017
	44	Kelsi Marie Padrón Flasher	2016	Blossom	2017

LOGO	#	GRADUADOS	AÑO DE GRADUACIÓN	MARCA	AÑO DE CREACIÓN DE LA MARCA
	45	Ligia Elena Llangari Pinchao	2016	Garipi fashion design	2017
	46	Lilian Esther Estrada Carpio	2016	Lily Estrada Estudio de Moda	2016
	47	María Belén Vintimilla Robalino	2016	Relevé Pirouette	2019
	48	Paola Andrea Pesantez Calle	2016	Suyana MODA	2016
INGENIA	49	Patricia Valeria Tapia Barzallo	2016	Ingenia	2016
	50	Paula Cristina Tapia Tapia	2016	Moonshine Pijameria	2020
	51	Rita Verónica Bravo Gordillo	2016	V&B Taller De Diseño, Confección Y Producción De Prendas De Vestir	2017
Bela	52	Yessenia Belén Lasso León	2017	Bela	2019
Morena	53	María Soledad Galarza Queza-	2017	Morena	2020
	54	María Verónica Pazmiño Martínez	2017	Mv Art Custom	2020
María	55	María Alicia Camcho Pauta	2017	María	2019

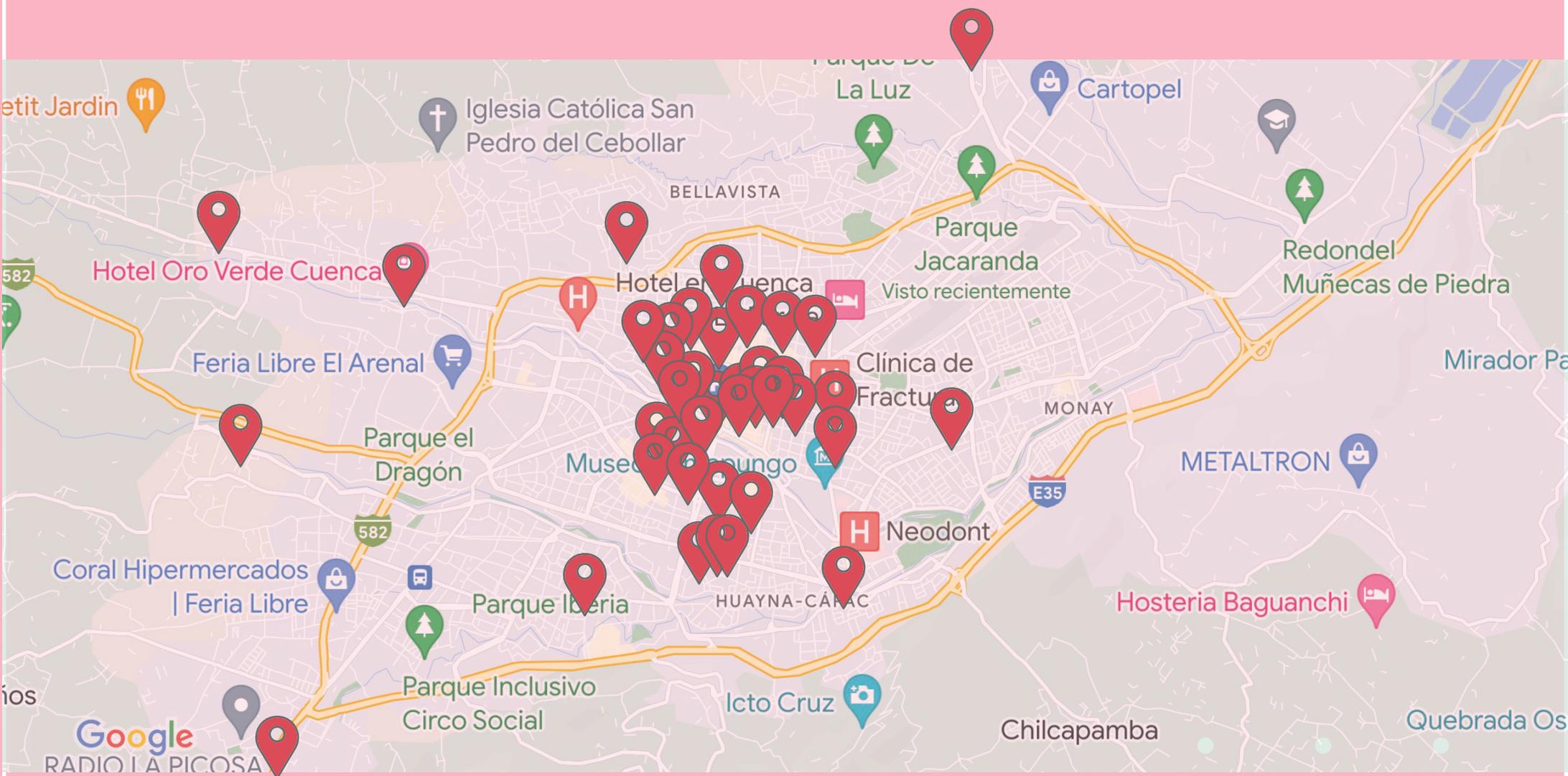
LOGO	#	GRADUADOS	AÑO DE GRADUACIÓN	MARCA	AÑO DE CREACIÓN DE LA MARCA
Mishi Mishi	56	Gala Indira Arias Ceron	2017	Mishi Mishi	2019
	57	Daniela Johanna Reinosa Cartagena	2017	Ceda	2018
	58	Jessica Ximena Carrión Chimbo	2017	By-Menna	2020
Paula María	59	María Paula Herrera	2017	Paula María	2016
	60	Tatiana Monserrath Cabrera	2018	Retro Industries	2020
	61	Karen León	2018	Luhha	2018
Shanto	62	Jenny Patricia Guerrero Sinchi	2018	Shanto	2019
Doucher	63	Juan Andrés Toledo Garzón	2018	Doucher	2020
	64	Juana Valeria Farfán Quintuña	2018	Banana	2019
	65	Claudia Natalia Moncayo Guijarro	2018	Mongui	2019
Pekys Sport	66	Dania Fernanda Rojas Terreros	2018	Pekys Sport	1995

LOGO	#	GRADUADOS	AÑO DE GRADUACIÓN	MARCA	AÑO DE CREACIÓN DE LA MARCA
	67	Evelyn Cristina Brito Sánchez	2018	Camisería B&B	2017
Aprotexazuay	68	Santiago David Mejía Carpio	2018	Aprotexazuay	2018
	69	Nataly Carolina Reinoso	2018	Dorotea Y Active	2015
	70	Michelle Ruth Cooper Pesántez	2018	Shella Cooper	2015
	71	María Caridad Carrión Vidal	2018	Morada	2021
María Cecilia Andrade	72	María Cecilia Andrade	2018	María Cecilia Andrade	2016
	73	Guzmán Peralta	2018	Adriano	2000
	74	David Andres Rodas Lojano	2019	Kuro's Desing	2018
	75	Ximena Belén Abril Abril	2019	Cereza&Kiwi	2019
Mirodriguez_Atelier	76	María Jose Rodriguez	2020	Mirodriguez_Atelier	2020
Coral Minnt	77	Karla Evelin Sangurima	2020	Coral Minnt	2020

LOGO	#	GRADUADOS	AÑO DE GRADUACIÓN	MARCA	AÑO DE CREACIÓN DE LA MARCA
	78	Sebastián Segarra L	2020	Sebastián Segarra Design	2018
	79	Maura Lisseth Sánchez Llanos	2020	Maura Sánchez	2020
	80	Alejandra Zenteno Vasquez	2014	Taranti	2019
	81	Jhesenia Katherine Tenezaca	2016	Kamberry Denim	2019
	82	Elsa Molina	2021	Reina Oriental	2021
	83	María Emilia Carrasco Vazquez	2020	Alba	2019
	84	Gabriela Padrón	2021	Pupila	2020
	85	María del Carmen Estrella	2021	Marie Design	2021
	86	Tatiana Guillen	2021	Tatiana Guillen	2020

Tabla 10 Listado Diseñadores con sus marcas, año de creación y año de graduación

Esta investigación, tiene como unidad de análisis a los diseñadores que manejan su marca de manera independiente en la ciudad de Cuenca, a continuación, se mostrará un mapa de la ciudad en donde se ubican sus estudios o talleres.





## Ubicación de los diseñadores independientes.

Como se puede observar en la imagen, la mayoría de los diseñadores tienen locales comerciales que se encuentran dentro del casco urbano de la ciudad, mientras que otros diseñadores manejan sus marcas a través de plataformas en línea, es decir que, por medio de una aplicación; los clientes pueden realizar compras online de manera que la persona no vaya físicamente a ver los productos, sino que una vez comprados, se los entregan a domicilio y finalmente, son muy pocos los diseñadores que se encuentran en las afueras de la ciudad con su taller o local.

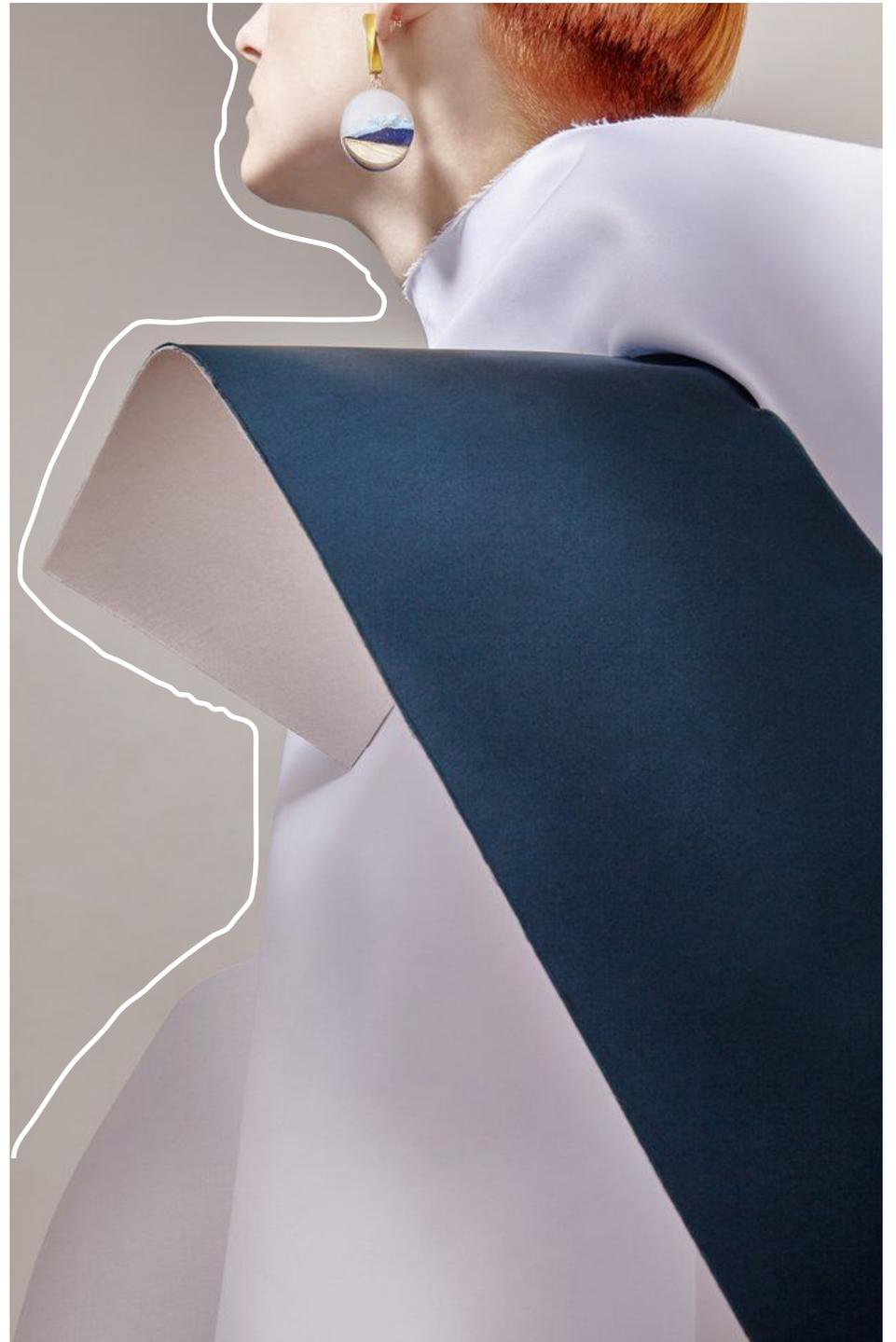


Figura 7 Fashion editorial (Pang, s.f.).

# 2.2

# Definición de variables

Para definir las variables, hemos antes reconocido la categoría de análisis de la investigación, la cual es el aprovechamiento de la malla curricular que reconocen los graduados, en base a los temas impartidos en la Universidad, durante su formación académica. Mediante la aplicación de Google Forms se ha logrado tener una primera noción de este aprovechamiento, para posteriormente analizar los niveles de aprovechamiento.



## 2.2.1 Niveles de aprovechamiento dentro de la malla curricular

Para determinar el nivel de aprovechamiento de la malla curricular por parte de los diseñadores independientes graduados de la Universidad del Azuay se realizó una encuesta a través de Google Forms, en la cual se les preguntó acerca de los temas que están contemplados en los sílabos del Pensum 101, con el fin de conocer lo que aplican en su vida profesional.

Se tomó como base el artículo Estrategias de aprendizaje y rendimiento académico en la asignatura Análisis Matemático II; en la Tabla 3, llamada "Clasificación de los estudiantes", en donde clasifica a los estudiantes según su nivel de rendimiento en donde se divide por: alto, medio y bajo rendimiento. A partir de esa tabla, solo se tomó en cuenta los rangos de alto, medio y bajo para la realización de una tabla propia en base al aprovechamiento de los contenidos brindados por la Universidad del Azuay (Arias, 2018).

Clasificación	Porcentaje
Alto	100-60%
Medio	59-40%
Bajo	39-0%

Tabla 11 Niveles de aprovechamiento

**Alto: del 60% al 100% las que se encuentren dentro de este rango han aprovechado mayor o completamente la malla curricular. Es decir que, de 54 a 32 respuestas positivas, determinará el aprovechamiento como "alto".**

**Medio: del 40% al 59% son aquellos que han aprovechado la malla curricular pero no en un alto porcentaje en su totalidad. Es decir que, de 31 a 21 respuestas positivas, determinará al aprovechamiento como "medio".**

**Bajo: del 0% al 39% son aquellos que no han aprovechado la malla curricular o lo han hecho mínimamente. Es decir que de 20 respuestas hacia abajo el aprovechamiento se considerará "bajo".**

A partir de la unidad de análisis, se puede determinar que la mayoría de los diseñadores independientes se encuentran en la ciudad de Cuenca, luego de haber culminado sus estudios en la Universidad del Azuay, los mismos han creado su propia marca de manera independiente, en dónde se han dirigido más hacia el mercado juvenil femenino, por lo que es importante saber si los contenidos que fueron brindados en la academia los pusieron en práctica, por lo que se realizó un tabla de aprovechamiento tomando en cuenta los rangos de alto, medio y bajo, con el fin de investigar en qué rango se encuentran cada uno de los contenidos brindados hacia los diseñadores independientes.



The background features a woman in a dark jacket and shorts using a VR headset. In the foreground, a hand holds a smartphone. The scene is overlaid with a semi-transparent pink filter and large, soft-edged pink shapes.

**CAPITULO**

**03**

The background features a woman in VR goggles and a man in a VR suit on a platform, with a hand holding a small object. The scene is overlaid with a semi-transparent pink filter. The text is centered in a bold, red font.

# **3.1 Recolección de datos**

---

Para este proyecto de investigación, la unidad de análisis son los graduados que realizaron sus estudios en la Universidad del Azuay, en la Carrera de Diseño Textil y Moda que forman parte del Pensum 101. Según lo analizado dentro de la investigación, se obtuvieron los datos de los diseñadores que tienen su marca de manera independiente, para realizar una encuesta con la finalidad de indagar acerca de los contenidos, comentarios y recomendaciones que tienen los profesionales.

Por otro lado, se realizaron entrevistas a cada uno de los diseñadores para profundizar más los contenidos que aplicaron y aquellos que no en su vida profesional; una vez obtenida esta información se realizó el análisis de datos y su procesamiento.

### 3.1.1. Metodología aplicada

En el Capítulo 1 se indicó que existen 303 graduados, de la Carrera de Diseño Textil y Moda de la Universidad del Azuay, hasta el año 2021. Para esta investigación se toma en cuenta aquellos que se formaron con el Pensum 101, el cual se ofertó desde el año 2009 hasta el 2017, dando como resultado un total 121 diseñadores independientes de los cuales se identificó a 90 marcas en la ciudad de Cuenca.

Para la recolección de información, se partió de una base de datos de los diseñadores, que fue desarrollado por Priscila Cabrera y Emilia Bravo exalumnas de la Carrera de Diseño Textil y Moda.

A continuación, se presenta el siguiente listado de los diseñadores que podrían ser encuestados.



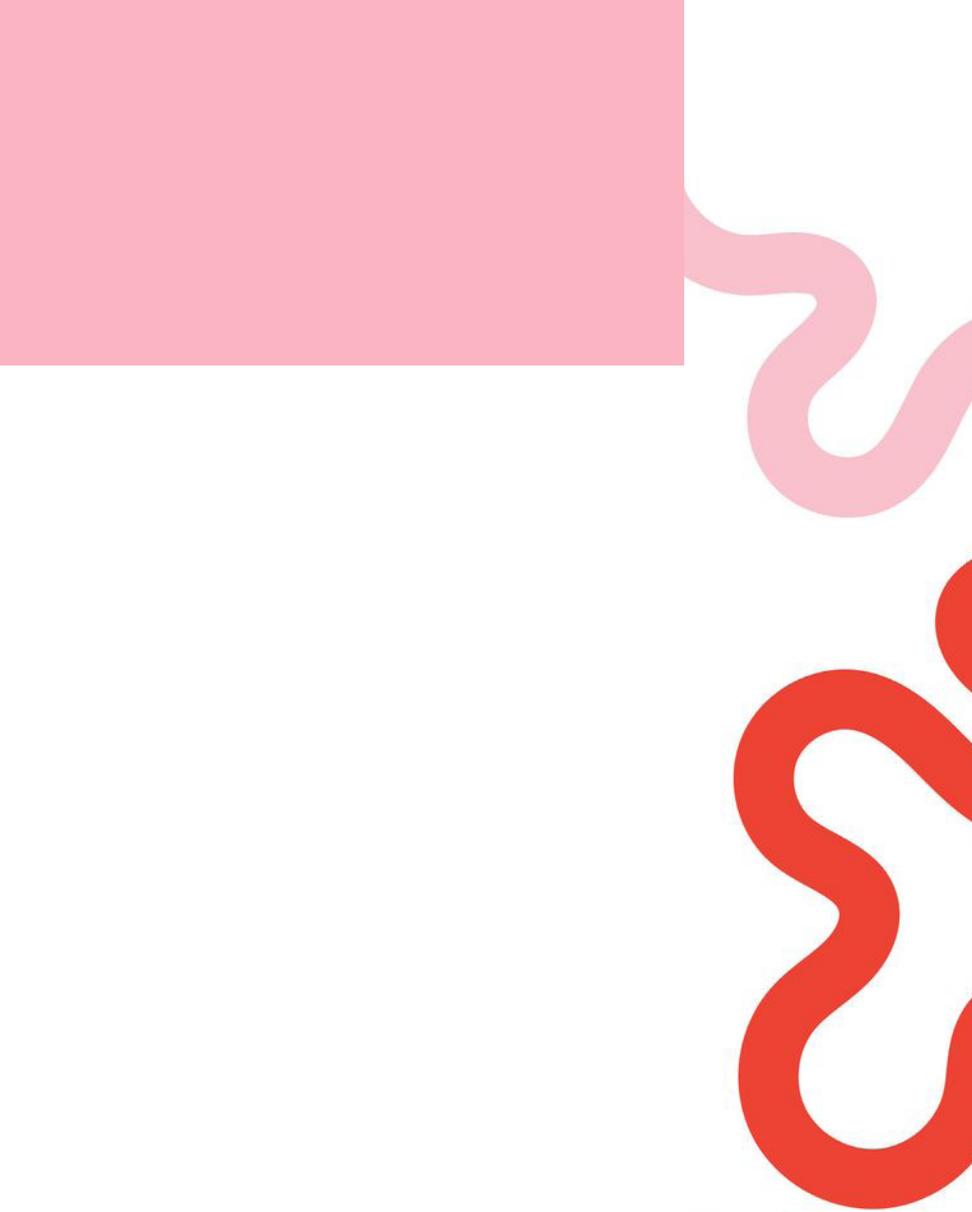
#	GRADUADOS	MARCA
1	Fernanda Muñoz	Save the date accesorios para bodas
2	Maritza Fernanda Rojas	Lo- F's Closet
3	Gaby Valdivieso	Chipachina
4	Isabel Borrero	Yana Estudio Creativo
5	María Belén Cobos	Beco Diseño&Customizing
6	María Cristina Illescas	Visenna
7	Bianca Estefanía Mosquera Vargas	Fjader Estudio de Moda
8	Diana Carolina Cortés Silva	Mangostina
9	Diana Monserrath Méndez Esparza	Arianna
10	Diego Guapisaca	Black Estudio de Moda
11	Emily Baxter Moscoso	Emily Baxter Novias y Ceremonias
12	Erica Karla Peñaherrera Alarcon	La puchunga Taller
13	Fredi Marcelo Cajamarca Vasquez	Marcini
14	Gabriela Alexandra Peña Andrade	Gabriela Peña
15	María Alexandra Polo Rincón	Alex Polo
16	María Bernarda Moreno	Marrone
17	María Elisa Guillén	Metro Industries
18	Mónica Melissa Morales Crespo	Matusha
19	Paola Gabriela Ramón Calle	Gabriela Ramón Diseño de Modas
20	Vanesa Cristina Vazquez Centeno	Lamarca
21	Carlos René Véliz Matute	Krlos Véliz Matute
22	Daniela Apolo	El•La Clothing
23	Joselyn Paulette Sánchez Peralta	Buoo Textil
24	Karen Michelle Torres Alves	Sirana
25	Liseth Fabiola Encalada Ortiz	Le. Fábrica de Vestidos

#	GRADUADOS	MARCA
26	María Cristina Proaño	Okili Pijamas
27	María Elisa Saquicela Cordero	Bath Solutions
28	María Fernanda Samaniego	Nua
29	Valeria Melissa Farfán Cárdenas	Maku Artesanía
30	Alejandra Zenteno Vasquez	Taranti
31	Christian Alejandro Jarama Herrera	Meee
32	Erika Rocio Arévalo Maldonado	Roció Armal
33	Fernanda Estefanía Villalta Molina	Brena
34	Gabriela Tatiana Andrade Guillermo	Kimu
35	Jhesenia Katherine Tenezaca	Kramberry Denim Wear
36	Karla Viviana Chumbi Rivera	Vivian estudio de moda
37	Kelsi Marie Padrón Flasher	Blossom
38	Ligia Elena Llangari Pinchao	Garipi fashion design
39	Lilian Esther Estrada Carpio	Lily Estrada Estudio de Moda
40	Lisseth Galindo	N/N
41	María Belén Vintimilla Robalino	Relevé Pirouette
42	María Rosa Fajardo Loja	Glooc Seguridad
43	Paola Andrea Pesántez Calle	Suyanamoda
44	Patricia Valeria Tapia Barzallo	Ingenia
45	Paula Cristina Tapia Tapia	Moonshine Pijameria
46	Rita Verónica Bravo Gordillo	V&B Taller De Diseño, Confección Y Producción De Prendas De Vestir
47	Tatiana Avendaño Mejia	Olarosa
48	Verónica Alexandra Alvarado Ortega	Florescence Accessories
49	Ana Cristina Álvarez Mogrovejo	Almo Estudio de Moda
50	Anabell Karina Guzmán Hidalgo	Escalado Textil

#	GRADUADOS	MARCA
51	Angela Peña Brito	Venci
52	Bernarda Cristina Segarra Ordoñez	Nua
53	Daniela Johanna Reinoso Cartagena	Ceda
54	Gala Indira Arias Ceron	Mishi Mishi
55	Jessica Ximena Carrión Chimbo	By-Menna
56	María Paula Herrera	Paula María
57	María Alicia Camcho Pauta	María
58	María Soledad Galarza Quezada	Morena
59	María Verónica Pazmiño Martínez	Mv Art Custom
60	Yessenia Belén Lasso León	Bela
61	Claudia Cristina Barros Cardenas	Clodette
62	Claudia Marina Iñiguez Dávila	Canelle
63	Claudia Natalia Moncayo Guijarro	Mongui
64	Dania Fernanda Rojas Terreros	Pekys Sport
65	Evelyn Cristina Brito Sánchez	Camisería B&B
66	Gúzman Peralta	Adriano
67	Jenny Patricia Guerrero Sinchi	Shanto
68	Juan Andrés Toledo Garzón	Doucher
69	ana Valeria Farfán Quintuña	Banana
70	Karen León	Luhha
71	María Caridad Carrión Vidal	Morada
72	María Cecilia Andrade	María Cecilia Andrade
73	Michelle Ruth Cooper Pesántez	Sc By Shela, Husky Textiles
74	Nataly Carolina Reinoso Quezada	Dorotea Y Active Skin
75	Santiago David Mejía Carpio	Aprotexazuay

#	GRADUADOS	MARCA
76	Tatiana Monserrath Cabrera	Titi Lamons
77	David Andres Rodas Lojano	Kuro's Design
78	Jennifer Gabriela Cabrera Mendieta	Jnns
79	Ximena Belén Abril Abril	Cereza&Kiwi
80	Arianna Lorena Saquisilí Reyes	Fundadora
81	Karla Evelin Sangurima Merchán	Coral Minnt
82	María Emilia Carrasco Vazquez	Alba
83	María Jose Rodriguez	Mirodriguez_Atelier
84	Maura Lisseth Sánchez Llanos	Maura Sánchez
85	Oscar Paul Avila Bustamante	Job
86	Sebastián Segarra L	Sebastián Segarra Design
87	Gabriela Padrón	PUPILA
88	María del Carmen Estrella	Marie Design Studio
89	Tatiana Guillen	Tatiana Guillen Moda
90	Elsa Molina	Reina Oriental

Tabla 12 Listado de los 90 diseñadores independientes



Una vez que se contó con este listado se procedió a contactar a los diseñadores por medio de redes sociales como WhatsApp, Facebook e Instagram, la herramienta de Google Forms. A continuación, se presenta el modelo de la encuesta realizada (ver Anexo 2):

### 1. ¿Aplica usted algunos de los siguientes temas en su práctica profesional como Diseñador (a)?

Área Diseño, Área Tecnología y Producción, Área Reflexión y Conocimiento, Área de Representación y Área de Gestión.

### 2. Comentarios generales acerca de los conocimientos que le fueron impartidos en la Carrera, en relación a su vida profesional actualmente.

### 3. ¿Tiene alguna recomendación de contenidos que considere importantes que se incorporen a la malla curricular?

Luego de haber realizado la primera encuesta a los diseñadores, se obtuvieron 54 respuestas de los 90 encuestados.

A continuación, se enlista a los diseñadores independientes que contestaron la encuesta:

#	GRADUADOS	MARCA
1	Fernanda Muñoz	Save the date accesorios para bodas
2	Maritza Fernanda Rojas	Lo- F's Closet
3	Gaby Valdivieso	Chipachina
4	Isabel Borrero	Yana Estudio Creativo
5	María Belén Cobos	Beco Diseño&Customizing
6	Bianca Mosquera	Fjader Estudio de Moda
7	Diana Cortés	Mangostina
8	Diana Mendez	Arianna
9	Diego Guapisaca	Black Estudio de Moda
10	Emily Baxter	Emily Bxter Novias y Ceremonias
11	María Alexandra Polo	Alex Polo
12	Bernarda Moreno	Marrone
13	María Elisa Guillén	Retro Industries
14	Vanesa Vazquez	Lamarca
15	Daniela Apolo	El•La Clothing
16	Valeria Farfán	Maku Artesanía
17	Alejandra Zenteno	Taranti
18	Christian Jarama	Meee
19	Jhesenia Tenezaca	Kramberry Denim Wear
20	Karla Chumbi	Vivian estudio de moda
21	Kelsi Padrón	Blossom
22	Ligia Llangari	Garipi fashion design
23	María Belén Vintimilla	Relevé Pirouette
24	Paola Andre Pesantez	Suyana Moda
25	Patricia Tapia	Ingenia
26	Rita Verónica Bravo	V&B Taller De Diseño, Confección Y Producción De Prendas De Vestir
27	Verónica Alvarado Zapata	Florescence Accessories

#	GRADUADOS	MARCA
28	Ana Álvarez	Almo Estudio de Moda
29	Angela Peña	Venci
30	Bernarda Segarra	Nua
31	Jessica Carrión	By-Menna
32	María Alicia Camcho	María
33	María Soledad Galarza	Morena
34	Claudia Barros	Clodette
35	Gúzman Peralta	Adriano
36	Jenny Guerrero	Shanto
37	Juana Farfán	Banana
38	Karen León	Luhha
39	María Caridad Carrión	Morada
40	Nataly Carolina Reinoso	Dorotea Y Active Skin
41	Tatiana Cabrera	Titi Lamons
42	Belén Abril	Cereza&Kiwi
43	Arianna Saquisili	Meee
44	María Jose Rodriguez	Mirodriguez_Atelier
45	Maura Sánchez	Maura Sánchez
46	Oscar Paul Avila	Job
47	Sebastián Segarra L	Sebastián Segarra Design
48	Gabriela Padrón	PUPILA
49	María del Carmen Estrella	Marie Design Studio
50	Belén Lasso León	Bela
51	Carlos Véliz Matute	Krlos Véliz Matute
52	Lilian Esther Estrada	Lily Estrada Estudio de Moda
53	Elsa Molina	Reina Oriental
54	Gabriela Andrade	Kimu

Tabla 13 Listado de los 54 diseñadores que respondieron la encuesta

A partir de las respuestas de las encuestas, se procede a realizar una entrevista para saber más a fondo el por qué algunos de los contenidos que fueron brindados por la academia, no son aprovechados en el campo profesional.

Las preguntas fueron las siguientes:

1. ¿Qué opina usted del Mercado laboral para el diseño textil e indumentaria independiente en la ciudad de Cuenca?

2. ¿Cómo es su práctica profesional como diseñador independiente?

3. En una primera encuesta, se le consultó acerca de la aplicación de los contenidos de lo aprendido en la Universidad, en relación a lo que aplica actualmente en su práctica profesional. Ahora, le pedimos por favor que profundicemos en esos temas que no fueron aplicados. ¿Vemos en su encuesta que indica que no ha aplicado la mayoría de contenidos de la materia de ....., nos podría indicar por qué cree que se da esto?

4. Finalmente, ¿Podría por favor darnos sus comentarios y recomendaciones para una futura re estructuración de la malla curricular? ¿Recomienda ciertos contenidos, temas, metodologías, asignaturas, planta docente, etc.?

A continuación, se muestra el listado de los 24 diseñadores que accedieron a participar en la entrevista.

#	GRADUADOS	MARCA
1	Gaby Valdivieso	Chipachina
2	Diana Mendez	Arianna
3	María Bernarda Moreno	Marrone
4	María Elisa Guillén	Retro Industries
5	Vanesa Vazquez	Lamarca
6	Valeria Farfán	Maku Artesanía
7	Christian Jarama	Meee
8	Jhesenia Tenezaca	Kamerry Denim Wear
9	Karla Chumbi	Vivian estudio de moda
10	Ligia Llangari	Garipi fashion design
11	Rita Verónica Bravo	V&B Taller De Diseño, Confección Y Producción De Prendas De Vestir
12	Verónica Alvarado	Florescence Accessories
13	Ana Álvarez	Almo Estudio de Moda
14	Angela Peña	Venci
15	Claudia Barros	Clodette
16	Karen León	Luhha
17	Tatiana Monserrath Cabrera	Titi Lamons
18	Ximena Belén Abril Abril	Cereza&Kiwi
19	Arianna Saquisili	Fundora
20	Maura Sánchez	Maura Sánchez
21	Oscar Paul Avila	Job
22	María del Carmen Estrella	Marie Design Studio
23	Elsa Molina	Reina Oriental
24	Gabriela Andrade	Kimu

Tabla 14 Listado de los 24 diseñadores que respondieron la entrevista

# 3.2

# Procesamiento de datos

Los datos que fueron obtenidos para esta investigación corresponden a la base de datos de los diseñadores independientes. Mediante la aplicación de encuestas y entrevistas se supo qué contenidos fueron aplicados y cuáles no en el campo profesional, en la cual se sacaron los porcentajes de cada contenido para saber en dónde se encontraban las mayores discordancias según los contenidos brindados dentro de cada Área de la malla curricular.

## 3.2.1. Aprovechamiento de contenidos en la malla curricular del Pensum 101

Para saber los contenidos que fueron aprovechados, se tiene en cuenta el total de encuestas que son 54, en la que se procede a sacar los porcentajes de cada contenido mediante una regla de tres, con el fin de determinar el porcentaje de aprovechamiento en cada materia del Pensum 101.

A continuación, se presentan los resultados, ordenando la información por áreas:

## Área de Diseño:

	SI	NO
Elementos básicos del diseño. Asociación de figuras: principios de contactación. Segmentación de figuras: tipos de cortes, operaciones de movimiento. Adición y/o sustracción de figuras. Seriación de figuras: elementos y tipos de series. Generación de super formas y organización en tramas: simétricas y libres	67%	33%
Línea, plano y volumen aplicado a los textiles, análisis de rasgos, simbólico y estético y aplicación de tipología a los textiles.	73%	33%
Diseño utilizando planos y líneas, tejido plano y de punto introduciendo y aplicando criterios de inspiración y conceptualización.	81%	19%
Conceptos generales de diseño de línea, inspiración, tendencias en el diseño de textiles y moda.	91%	4%
Diseño de ropa de bebé y de niño	33%	67%

Diseño de traje de fantasía.	23%	77%
La expresión, el concepto, las dimensiones denotativa y connotativa, la forma o Gestalt, la percepción estructural del objeto, el proceso perceptivo, la complejidad y leyes perceptivas, criterios constructivos, estructura morfológica, principios estructurales.	37%	63%
El color: descripción, selecciones del círculo cromático, psicología del color.	94%	6%
Forma y semiótica, objeto signo, objeto símbolo, objeto comunicación. Mensaje objetual y su estructura, análisis semiótico, discurso objetual, diseño signo objetual.	42%	58%
Diseño bajo criterios de sustentabilidad.	57%	43%
Diseño de ropa deportiva, ergonomía, movimiento, materiales, investigación, necesidades.	38%	62%
Diseño de telas, investigación, tendencias, posibilidades tecnológicas, tipos, usos y características.	52%	48%
Diseño de ropa casual, colección, mercado masculino.	33%	67%
Diseño de ropa institucional/corporativa, colección, criterios de sastrería.	38%	62%
Brief de diseño.	79%	21%
Diseño de alta costura.	55%	45%

Tabla 15 Área de Diseño

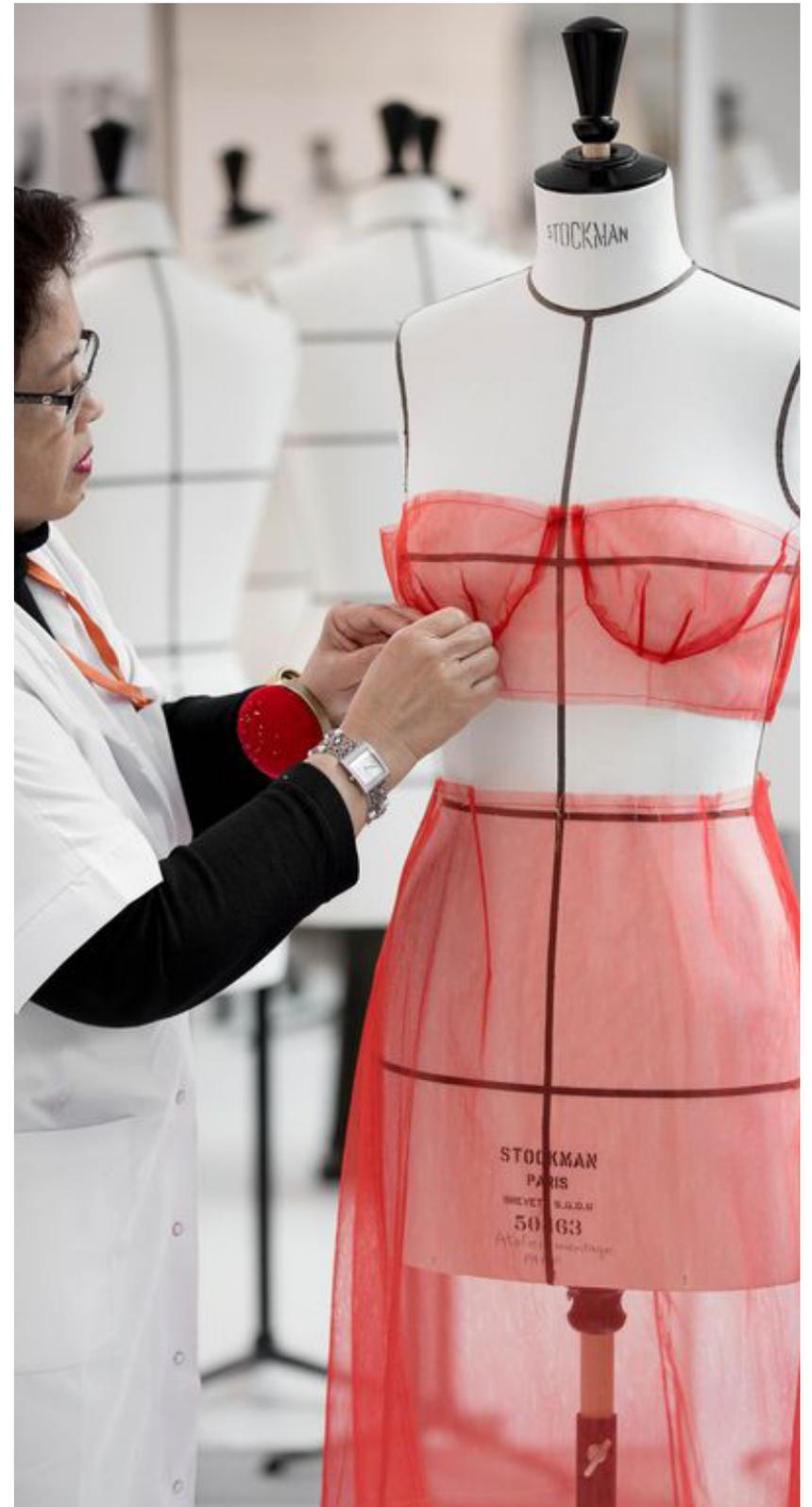


Dentro del Área de Diseño podemos observar que los contenidos con mayor aprovechamiento en la vida laboral son las de: el color: descripción, selecciones del círculo cromático, psicología del color; conceptos generales de diseño de líneas, inspiración, tendencias en el diseño de textiles y moda y en diseño utilizando planos y líneas, tejido plano y de punto, introduciendo y aplicando criterios de inspiración y conceptualización.

Seguido a esto también se puede observar que pocos son los que aplican el diseño de traje de fantasía, diseño de ropa de bebe y de niño y la expresión, el concepto, las dimensiones denotativa y connotativa, la forma o Gestalt, la percepción estructural del objeto, el proceso perceptivo, la complejidad y leyes perceptivas, criterios constructivos, estructura morfológica, principios estructurales.



Figura 8 Desfiles Dior (Dior, 2017).



## Área de Tecnología y producción:

	SI	NO
Costuras a mano.	83%	17%
Costura a máquina.	90%	10%
Fibras naturales, características, propiedades y usos.	56%	44%
Fibras artificiales y sintéticas, características, propiedades y usos.	85%	15%
Hilatura artesanal.	23%	77%
Hilatura industrial.	62%	38%
Prendas clásicas en tejido de punto para niños, adolescentes y hombres.	33%	67%
Patronaje de falda, pantalón, corpiño pinza, cuello, manga.	85%	15%
Patronaje de falda campana para niña, vestido de niña corte bajo busto con falda campana, abrigo, blusa tipo camisa, falda media campana de niña.	56%	44%

Patronaje y confección de saco corto con costadillo y saco ¾ de mujer.	62%	38%
Patronaje y confección de gabardina de hombre.	37%	63%
Patronaje y confección de lencería (bikini pantie, tanga de cintura y cadera; brasier con aros y sin aros).	29%	71%
Escalado de patrones de falda, pantalón y corpiño.	54%	46%
Patronaje y armado de corsetería.	54%	46%
Patronaje y armado de vestido formal.	65%	35%
Tipos de tejido: plano, punto, y no tejidos. Tipos de tela.	77%	23%
Transformación de tejidos.	46%	54%
Estampado: serigrafía.	44%	56%
Teñido textil, colorantes naturales y sintéticos	50%	50%
Lavandería de denim, procesos.	15%	85%
Bordado artesanal.	62%	38%
Bordado industrial.	54%	46%
Propiedades y características de los tejidos.	62%	38%
Calidad: su costo y control. Calidad del material.	90%	10%
Fichas técnicas.	75%	25%
Procesos de confección, insumos para confección industrial, manejo de máquinas, tipos de agujas, puntadas y costuras, trazo, tendido y corte, ensamblaje de prendas, interpretación de gráficos de costuras.	79%	21%
Puestas en escena: Showroom, instalación, exposición y desfile.	48%	52%
Prendas inteligentes, nanotecnología y biónica.	13%	87%

Tabla 16 Área de Tecnología y Producción.

Por otro lado, se encuentra el Área de Tecnología y Producción, de igual manera, se ha tenido un alto aprovechamiento en los contenidos de tecnología, según las encuestas realizadas, un gran porcentaje aplica las fibras sintéticas e hilatura industrial que las fibras naturales e hilatura artesanal. En cuanto a los contenidos de patronaje, se ha observado que hay un alto aprovechamiento en el escalado de patrones y confección de falda, pantalón, corpiño pinza, cuello, manga, falda campana para niña, vestido de niña, abrigo, blusa tipo camisa, falda media campana de niña, saco corto con costadillo y saco  $\frac{3}{4}$  de mujer, corsetería, y traje formal. Sin embargo, pocos son los que aplican la confección de gabardina de hombre y lencería, esto se debe a que varios de los encuestados se dedican a ropa para mujer, ropa formal, casual, entre otros.

Al mismo tiempo, uno de los procesos para realizar una prenda, es hacer la elaboración de fichas técnicas, en donde se especifica cual es el proceso de armado, donde van las costuras, el tipo de tela que se va a utilizar, las maquinarias, entre otros. Por lo que un gran porcentaje de los diseñadores, aplican este conocimiento en su vida laboral. En cuanto a prendas inteligentes nanotecnológicas y biónicas, pocos encuestados aplican estos contenidos, por lo que no se ha experimentado en sí para la realización de estas prendas.

De igual manera, la mitad de los diseñadores encuestados aplican lo que es el teñido textil, ya sea de forma natural y sintética. Con respecto al Denim, como ya se explicó anteriormente, no muchos se dedican a esta área de denim por lo que la mayoría de los encuestados, se dedican a otro universo de mercado. Y, por último, más de la mitad de diseñadores realizan bordado artesanal más que bordado industrial, por lo que trabajan en conjunto con artesanos, y sus prendas llegan a ser de buena calidad.



Figura 9 Materials (Pennati, 2014).

## Área de Reflexión y conocimiento

	SI	NO			
Antropología, método, etnografía, etnología, cultura, relativismo cultural, aculturación, género, interculturalidad, etnicidad, tribus urbanas, arte sociedad y cultura, cultura de las artes.	38%	62%	Pensamiento, ejes y teorías del diseño. Sujeto, objeto, modernidad, posmodernidad, contemporaneidad. Ética del diseño. Paradigmas contemporáneos del diseño. Identidades latinoamericanas.	46%	54%
El traje en la prehistoria en Oriente: contextos, características estéticas y funcionales de Creta, Egipto, Grecia, Etruria, Roma, Bizancio, Edad Media, Renacimiento, Siglo XVII, Siglo XVIII, y Siglo XIX.	20%	80%	Ecodiseño, diseño universal y semántico.	46%	54%
Moda en el siglo XX, décadas de 1900 a 2000. Moda inicios del siglo XXI, décadas (2001 a 2010). Moda europea, americana y asiática.	48%	52%	Dimensión científica, interpretativa, estética y operativa del diseño.	25%	75%
Ergonomía: proporciones humanas, movimiento, dimensiones, confort y medidas antropométricas con tallaje.	73%	27%	Identidad: conceptos, tipos, perspectivas y su construcción. Memoria colectiva. Identidad y globalización. Hegemonías. Desculturización. Lo local. Identidad cultural, ética y procesos. Tradición e innovación. Relaciones entre diseño e identidad. Identidad e innovación.	55%	45%
			Medio ambiente natural, enfoque ecológico, responsabilidad ambiental y ecodiseño.	55%	45%
			Diseño responsable e incluyente, las minorías y sectores vulnerables.	43%	57%
			Problemática medio ambiental, tecnología, social, económica e integración global, problemática en Ecuador, posturas y alternativas desde el diseño frente al problema medioambiental.	47%	53%
			Estética, desarrollo, hitos. El concepto del arte y de lo feo. Teorías sobre el gusto. Arte y belleza en la antigüedad. Teorías del Arte.	35%	65%
			Fundamentos básicos de la estadística: cálculo básico, lógica.	35%	65%

Tabla 17 Área de Reflexión y conocimiento

Dentro de esta área se puede reconocer que el contenido que fue más aplicado dentro de la vida profesional de los graduados de la Universidad fue la de Ergonomía basada en las proporciones humanas, movimiento, dimensiones y confort y medidas antropométricas con tallaje, ya que esta enseña la manera en la que se puede adaptar y acoplar un objeto dentro del área que se esté trabajando, por lo que ayuda a volverse más preciso y saber de mejor manera cómo aplicarlo exactamente, por otro lado se observó que el contenido que menos fue aplicado fue la de El traje en la prehistoria en Oriente: contextos, características estéticas y funcionales de Creta, Egipto, Grecia, Etruria, Roma, Bizancio, Edad Media, Renacimiento, Siglo XVII, Siglo XVIII y Siglo XIX ya que esta es una materia teórica y de igual manera es basada en la antigüedad por lo que no resulta muy útil.



Figura 10 Ecole Mod'Art (Valérienne, s.f.).

# Área de Representación

## Área de Representación \*

	SI	NO			
Adobe Illustrator básico: uso del software, dibujo, pintura y color de imágenes vectoriales, uso de herramientas de texto en el programa, importación, exportación, impresión y almacenamiento de documentos.	90%	10%	Adobe Photoshop: edición, ajustes y propuestas de color, formas, trazados y transparencias para recortes de imagen. Generación de texturas y tejidos avanzados: material brillante, tejidos 3D, drapeados.	76%	24%
Adobe Illustrator medio: escanear, retocar y colorear ilustraciones. Generación de motivos para estampación y texturas. Trazos y efectos, imágenes y textos, ilustración fotográfica con filtros, formas vectoriales.	88%	12%	Virtual fashion 3D y Fashion 3D: usos de formas y trazados, cortes en tela. Fashion Photo Editor de materiales: crear y modificar tejidos y Virtual Fashion makeup y Fashion Photo Studio, carrete, foto e imagen.	16%	84%
Adobe Illustrator avanzado: dibujo y representación de prendas de vestir y tejidos, y generación de efectos especiales en el programa, efectos de lavado y estampados posicionales.	59%	41%	Audaces Patrones: herramientas, dibujo y escalado de patrones, nociones básicas, herramientas profesionales.	20%	80%
			Audaces Tizado: tendido automático y manual, edición de piezas y optimización del tendido.	18%	82%
			Audaces Idea: modelado 4D, herramientas y entorno de trabajo.	10%	90%



Richpeace Designer: puntadas, caminos, áreas, densidades y dirección. Bordado, relleno, contorno y proceso hacia la bordadora.	18%	82%	Axonometría: tipos, acotaciones, escala, simbologías, orientación de planos de corte, planos y líneas especiales.	29%	71%
Audaces Patrones avanzado: Trazado y escalado de patrones avanzados de sastrería y de lencería.	14%	86%	Dibujo de patrones: dimensiones, proporciones, vistas, axonometrías, cortes, detalles constructivos, patrones, medidas base, toma de medidas, trazo de patrones básicos: corpiño, falda, pantalón, manga y cuello.	69%	31%
Dibujo a mano de formas simples y compuestas. Aplicación en vestuario, perspectivas, proporciones, complementos y ambientaciones para las propuestas de diseño.	84%	16%	Modelado sobre maniquí: Telas a utilizar, corte al bias y técnicas de drapeado, plisado, encarrujado, detalles y adición de elementos. Generación de formas experimentales en lienzo y en telas stretch.	69%	31%
Dibujo de figurín: expresión del cuerpo, cabeza, pies y manos. Dibujo del movimiento de la ropa y de texturas. Posturas frontal, de perfil y esquema ¾.	84%	16%	Fotografía: Uso, manejo, y características de la cámara y los lentes.	76%	24%
Dibujo de figurín de moda, posición frontal, perfil, ¾ y en movimiento. Ilustración de figurín con ropa. Técnicas básicas aplicadas: acuarela, marcadores y mixtas.	73%	27%			

Tabla 18 Área de Representación

Dentro de esta área se puede analizar que el contenido que fue más aplicado dentro de la vida profesional de los graduados de la Universidad fue la de Adobe Illustrator básico: uso de software, dibujo, pintura y color de imágenes vectoriales, uso de herramientas de texto en el programa, importación, exportación, impresión y almacenamiento de documentos todos los conocimientos adquiridos dentro de esta asignatura han ayudado a que los diseñadores lo puedan aplicar en su día a día y les siga aportando dentro de sus nuevas creaciones, de igual manera esta materia es una herramienta fundamental dentro de la Carrera. Por otro lado, se analizó que el contenido que menos es utilizado por los diseñadores graduados es la de Audaces Idea: modelado 4D, herramientas y entorno de trabajo este es un programa el cual debe ser adquirido con una versión específica, por este motivo no es utilizado ya que en ciertos casos como diseñadores independientes puede resultar ser muy costosos.



Figura 11 Carla Llanos illustrations (Llanos, 2019).

## Área de Gestión:

Investigación de mercado: proceso, tipos, investigación Cualitativa: Estudios Exploratorios y estudios orientadores, herramientas (entrevista, grupo focal, observación, muestreo). Análisis del comportamiento. Investigación de imagen. Investigación de estilo de vida.	73%	27%
Marketing: definición, estrategias, nicho de mercado, segmentación, promoción, branding, merchandising visual y elementos. Estrategias de desarrollo de marcas, productos y servicios.	91%	9%
Cálculo del costo por hora del producto de diseño.	86%	14%
Obligaciones tributarias.	86%	14%
Cálculo de costos organizativos de puesta en escena de colecciones, desfiles, ferias, colecciones, fotos, catálogos, etc.	72%	28%

Contabilidad Básica.	87%	13%
Diagrama de Gantt.	23%	77%
Sistema PERT.	25%	75%
Constitución de una empresa.	66%	34%
Contratación y prestación de bienes y servicios.	62%	38%
Propiedad Intelectual y derechos de autor: Legislación ecuatoriana.	69%	31%

Tabla 19 Área de Gestión



**Figura 12 Planificación de ideas (Freepik, 2020)**

Si bien es cierto, el área de Gestión es una de las más importantes, ya que se abordan temas como se puede manejar la empresa, o empezar desde cero, porque la mayoría han aplicado casi todos los contenidos en la cual les ha servido para mantener su marca. Sin embargo, existen dos contenidos en la cual son muy pocos los que han aplicado en su vida profesional, como el diagrama de Gantt que trata sobre realizar un cronograma acerca de sus actividades, y el sistema PERT, esto quiere decir, que los diseñadores no crean un cronograma para realizar sus actividades.

# 3.3

# Análisis de los datos

Seguido a esto se procedió con la entrevista en donde se realizaron las siguientes preguntas:

- ¿Qué opina usted del mercado laboral para el diseño textil e indumentaria independiente en la ciudad de Cuenca?

- ¿Cree que nos podría hablar un poco acerca de su marca?

-¿Cómo es su práctica profesional como diseñador independiente?

-En una primera encuesta, se le consultó acerca de la aplicación de los contenidos de lo aprendido en la Universidad, en relación a lo que aplica actualmente en su práctica profesional. Ahora, le pedimos por favor que profundicemos en esos temas que no fueron aplicados. ¿Vemos en su encuesta que indica que no ha aplicado la mayoría de contenidos de la materia de ..... nos podría indicar por qué cree que se da esto?

- ¿Ahora bien, pasemos a los contenidos de la asignatura de patronaje puede por favor indicarnos por qué considera Usted que estos no se aplican en la vida profesional? no fueron de utilidad para su desarrollo?

- Finalmente, ¿Podría por favor darnos sus comentarios y recomendaciones para una futura reestructuración de la malla curricular? ¿Recomienda ciertos contenidos, temas, metodologías, asignaturas, planta docente, etc.?

- Finalmente se realizó un análisis del discurso de cada entrevista para poder conocer más a fondo los puntos discordantes, que se reconocieron en el estudio.

Dentro de esta investigación se parte de un análisis del discurso de cada una de las entrevistas realizadas a los diseñadores independientes.

A cada uno de los diseñadores se les pidió una carta de consentimiento (ver anexo 5) en donde deja constancia que nos permite utilizar su identidad dentro de la tabulación de la información obtenida.

Una vez obtenida la tabla del análisis del discurso, se tomó las asignaturas con mayor discordancia las cuales son: Patronaje, Gestión y Computación, en donde se realiza previamente una tabla acerca de los puntos discordantes, los mismos que se caracterizan para recopilar más información para la elaboración de las recomendaciones para una futura reestructuración de la malla curricular. A continuación, se presenta el análisis del discurso de cada una de las asignaturas a analizar:

ANÁLISIS DEL DISCURSO	
PATRONAJE	
CITA TEXTUAL	ANÁLISIS
Yo cuando hago un patrón o lo que sea, le dibujo en plano primero, pero no le hago ficha técnica, ósea igual es un proceso mío, así que a mí me sirve porque es como que digo.	<p>A través de las citas textuales se analizó que hay una inconformidad acerca de la materia de patronaje, por lo que culpan al método de aprendizaje de la universidad, ya que, al dar los patrones básicos como el corpiño, la falda, el pantalón, entre otros. Sienten que se quedan con un conocimiento muy limitado, es por eso que no están satisfechos con estos contenidos, por que al momento de ponerlos en práctica los patrones a medida que enseñan en la universidad, tienen errores, y es por eso que recurren a la ayuda de costureras para corregir esas fallas o toman cursos aparte para mejorar sus conocimientos.</p>
Patronaje fue súper básico lo que a nosotros nos dieron en los cuatro años, claro que nos enseñaron a hacer transformaciones y todo, pero en cuanto a acabados en confección es nada realmente lo que se da lo que se dicta en la materia es una malla.	
Entonces las direcciones en la parte de confección se van directamente con la persona que se encarga de la confección. Entonces, cuando realizo esto en mi propio taller, no realizo fichas técnicas sino directamente se dan las indicaciones ya que usualmente son bajo medida.	
Osea, yo era como que dirigía el departamento entonces yo no era la que hacía los patrones sino teníamos una patronista y en el siguiente trabajo que tuve igual que tuve que era de ropa igual yo era la diseñadora y teníamos de otras personas que hacían los patrones y ahora en mi trabajo es igual entonces no he utilizado en realidad patronaje aparte de o sea yo me he dedicado más como que decir este es el diseño lo hacen.	
Tal vez he sentido en algún momento que el conocimiento del patronaje que obtuve tal vez los moldes tal y como los aprendí, encontraba, no sé algunos errores en las sisas, por ejemplo, entonces como que esa parte no, no me llamaba tanto la atención y prefería ver alguna prenda en la que el patronaje ya ha sido perfecto, desarmarle ver cómo está hecha y por ese lado hacer un patronaje empírico más que uno técnico.	

## ANÁLISIS DEL DISCURSO

### PATRONAJE

#### CITA TEXTUAL

Hay que reforzar muchísimo la parte de las técnicas y las tecnologías, no? creo que el patronaje también es importante porque un diseñador que no sabe patronar no va a entender si es que viene una costura con un molde y está mal hecha, no va a saber cómo solucionar esto, es importante que sepa y si creo que sería importante.

Patronaje creo que también si es que se llega a un patronaje más especializado, como que en serio hago unos 3 ejercicios de vestidos que tengan piezas diferentes, cortes diferentes serviría mucho más porque a lo mejor aprendan las bases, pero no sé que más hacer con esas bases.

No lo he aplicado ya que está dirigido a la moda rápida en mi encuesta yo también hable del patronaje en mi época no fue tan buena, los moldes, los patrones, no estaban bien, siempre tenían falencias, entonces a uno le tocaba aprender por otros medios más que por la Universidad.

La materia de patronaje si fue demasiado básico y para lo básico que era tenía fallas.

No sé si por el profesor o puede ser o también puede ser que en la malla era todo básico, patronaje básico, ósea pero de lo básico tuve fallas, a mi criterio puede ser que solo sea yo, pero a mi criterio era demasiado básico, ósea siempre teníamos problemas en lo que es de tallaje, porque no salía perfecto obviamente esto se veía reflejado en las prendas terminadas pero como la mayoría, como yo y todas mis compañeras corregíamos en grupos, nos reuníamos o ya sabíamos que algo está mal para corregir en la prenda terminada pero de ahí en los patrones se presentaba con las medidas que nos daban con el método de patronaje que nos daban entonces si fue demasiado básico.

Ósea a criterio personal mio yo si salí inconforme ya que la vida real es otra cosa ósea a comparación de lo que es en la universidad a la vida profesional ya es muy diferente.

En patronaje deberían enseñar un poco la fusión de técnicas, ósea hacerlas experimentar ya teniendo las bases fusionar una técnica con otra.

Bueno para mi si sufrí mucho en patronaje, tuve que tomar cursos aparte, yo misma descubrir cuáles eran las fallas, yo creo que se deberían dar desde el inicio de los ciclos de igual manera el uso de las máquinas.

Se debería dar un patronaje más avanzado no seguir viendo lo básico, deberían meter más +énfasis en eso.

Sí creo que en la parte de patronaje si debería ser un poco más fuerte ya que no creo que sea solo yo sino bastantes personas nos falta full ósea algunas han tenido que hasta complementar con los cursos de corte y confección que brindan ciertos institutos han tenido que complementar con eso y uno ya sale de la universidad pagando un montón para poder ya hacer este tipo de trabajos.

Patronaje y confección y armado si es completo pero si falta acabados de calidad en diferentes materiales porque no es el mismo acabado en un tejido plano que en uno de punto o en un cuero.

## ANÁLISIS DEL DISCURSO

### GESTIÓN

#### CITA TEXTUAL

#### ANÁLISIS

Aprender un poco más como tal hacer una marca, porque no es que te enseñen tan bien y gestión, tal vez yo no preste tanta atención a gestión, pero ahora necesito saber full, de números de esas cosas y eso, de ahí tal vez igual más marketing a mí me parece súper importante marketing.

A ver la materia de gestión en realidad me serviría del 100% de los contenidos quizás un 20% porque la materia nunca fue dirigida para nuestra área laboral.

El conocimiento que tiene que ver con gestión si es importante que lo actualicen y que sea un poco más ordenado para que los estudiantes adquieran conocimientos un poco más actualizados y poderlos utilizar ya en su vida profesional.

Aprenda un poquito más sobre marketing en digital.

El último año que nos dieron de gestión para mí fue lo más mas que puede aprender, se puede decir, porque cuando yo empecé, no tenía muchos conocimientos de sacar costos y fui profundizando un poco en la materia porque tuve que recorrer nuevamente a los libros que nos dieron, la materia que nos dieron, nos mandaron pdf aprender y pude ver que eso si nos servía bastante.

Entonces creo que sería súper importante profundizar mucho el tema de los contenidos de administración, de gestión e incluso introducimos un poco más en el área de lo que es el marketing, porque es super importante que estos productos lleguen al consumidor final.

Porque en la U nos dan bases, pero ya estamos en la vida real, es diferente, incluso te toca a veces contratar gente que está en la parte de marketing digital.

En base a las citas textuales, se analizó que los contenidos dados dentro de la materia de gestión no fueron satisfactorios para los graduados, ya que no se sintieron conformes con lo aprendido, por el hecho de que al ser un diseñador independiente se necesita reforzar y obtener más contenidos acerca de gestión, por el motivo de que no cuentan con mucho presupuesto para invertir en una persona que los pueda asesorar, confeccionar y de igual manera trabajar con la ayuda de un diseñador gráfico, entre otros, es por esto que deben contar con los conocimientos completos para poder desarrollarse por sí mismos.

## ANÁLISIS DEL DISCURSO

### GESTIÓN

#### CITA TEXTUAL

Bueno creo que falta más profundizar, pienso yo no sé, pero de ahí una técnica o para hacer dirección de gestión si un poco un 50% no un 100%, y un 50% creo que, si nos ha servido, pero de ahí no mucho. Que es relacionado a la marca, yo pienso que deberían dar lo que es marketing en sí, ¿cómo es una empresa? ¿Cómo vas a funcionar? Porque a veces uno sale y no está del todo seguro ya.

Mi esposo, es ingeniero en marketing y en realidad en esta parte él como que me ha ayudado y yo me desentendí de eso yo me he preocupado de la parte de la prenda como tal y ya y bueno, me manejo con redes sociales.

La gestión sí me parece importante, pero tal vez no una gestión tan teórica, bueno, siempre les hacemos armar sus casos en sus entrenamientos, es como una entrada, pero tal vez si la gestión estuviera orientada más a este mercado digital que tenemos ahora las redes sociales, que por ahí sería algo mucho más conveniente para ya saber cómo funciona eso y que no lleguen sin conocimiento y estar perdidos en ya voy a salir de la U.

Es fundamental también la parte de gestión, lo del SRI, esas son cosas que si usamos en la vida profesional.

Algo más relacionado al campo laboral, como tratar con clientes ahora se usa muchísimo las redes sociales ya no es un visitar a algún cliente o novia ahora es tu marca, tu publicidad, como marketing reforzar un poco, como crecer como marca.

Siento que queda muy flojo en gestión.

Lo mismo ocurre en la gestión, cuando a mí me enseñaron esa materia me llenaban mucho de lo que era la teoría, pero la práctica la dejaban prácticamente a un lado y cuando tú te gradúas de la universidad es totalmente práctica la gestión y tú tienes que saber constituir a una empresa, tienes que sacar costos de las prendas, tienes que hacer esquemas para desarrollar tu empresa y prácticamente te enseña la teoría y no la práctica.

ANÁLISIS DEL DISCURSO	
COMPUTACIÓN	
CITA TEXTUAL	ANÁLISIS
Porque esos temas en específicos como audaces están enfocados a formarte como profesional de empresas, es decir, cuando vas a trabajar en alguna industria y bueno como diseñadora independiente aun no tienes posibilidades económicas de adquirir audaces porque son para empresas grandes.	<p>En base a las citas textuales, se puede concluir que hay una alta inconformidad por no poder utilizar el programa de Audaces por lo que es costosa, por lo que, al estar empezando su emprendimiento, no se encuentran en una situación económica para comprar la licencia, e insatisfacción por contenidos que les llamó la atención, pero por el número limitado de licencias, no se dio como lo esperaban. Por lo que las aplicaciones que utilizan en su día a día son Illustrator y Photoshop, ya que, a partir de estas, realizan fichas técnicas y nuevos prototipos.</p>
Nos debería andar así honestamente es full ilustrador para poder hacer unas buenas fichas técnicas.	
Bastante en el departamento de diseño es ilustrador para poder crear las fichas técnicas ideales a las costureras, entonces eso sirve también del Photoshop para poder crear las ilustraciones y para poder crear todo lo que es para serigrafía.	
El virtual Fashion que, si vi que es muy interesante, eso de ahí deberían dar un ciclo porque no nos dieron mucho.	
También siento súper importante que implementen el uso de Excel ya que es muy importante para los diseñadores ya que utilizamos a diario como en empresas grandes y es fundamental saber cómo hacer cosas tan básicas.	
Nos enseñaron un poco la creación de prendas en un programa 3D, pero nos enseñaron de manera muy general como que muy rápido entonces no aprendimos lo necesario.	

Tabla 20 Análisis del discurso en base a las respuestas obtenidas dentro de las encuestas

# 3.4

# Datos:

# resultados y

# discusión

A partir de la recopilación de datos obtenidos en base a lo que se enseña en la academia y lo que se aplica en el ejercicio profesional independiente, se pudieron sacar las siguientes conclusiones y resultados sobre los contenidos dentro de la malla curricular del Pensum 101.

### 3.4.1. Resultados de la contrastación entre la formación académica y el ejercicio profesional independiente de los diseñadores de la Universidad del Azuay en la ciudad de Cuenca

Durante la investigación se puede determinar que los contenidos que fueron dados en el Pensum 101, abordan conocimientos que aportan dentro de la formación académica del futuro diseñador de textil y moda. Por otro lado, la malla curricular se va modificando para brindar a los alumnos los contenidos precisos, sin embargo, hay contenidos en donde se pueden encontrar ciertas discordancias al momento de salir de la Universidad.

A través de las encuestas que fueron realizadas a los graduados, se realizó un conteo de los contenidos de cada Área, sacando el total de cuantos diseñadores aplican y cuantos no aplican. Una vez obtenidos estos resultados, se procedió a realizar una tabla de los puntos discordantes, con el fin de procesar los datos de una manera más precisa, tomando en cuenta los valores que dieron como resultado dentro de los altos discordantes, en dónde se debía indagar más para encontrar el por qué.

A continuación, se muestra la tabla de los puntos discordantes según su división en base a los niveles de alto, medio y bajo.

0 A 20 POCA O NULA DISCORDANCIA		TOTAL RESPUESTAS	21 A 31 MEDIA DISCORDANCIA		TOTAL RESPUESTAS	32 a 54 ALTA DISCORDANCIA		TOTAL RESPUESTAS
ÁREA DE DISEÑO			ÁREA DE DISEÑO			ÁREA DE DISEÑO		
Elementos básicos del diseño. Asociación de figuras: principios de contactación. Segmentación de figuras: tipos de cortes, operaciones de movimiento. Adición y/o sustracción de figuras. Seriación de figuras: elementos y tipos de series. Generación de super formas y organización en tramas: simétricas y libres.		<b>18</b>	Diseño de ropa deportiva, ergonomía, movimiento, materiales, investigación, necesidades		<b>31</b>	Diseño de ropa de bebé y de niño		<b>35</b>
Línea, plano y volumen aplicado a los textiles, análisis de rasgos, simbólico y estético y aplicación de tipología a los textiles		<b>15</b>	Diseño de telas, investigación, tendencias, posibilidades tecnológicas, tipos, usos y características		<b>24</b>	Diseño de ropa casual, colección, mercado masculino		<b>36</b>
Diseño utilizando planos y líneas, tejido plano y de punto introduciendo y aplicando criterios de inspiración y conceptualización		<b>9</b>	Forma y semiótica, objeto signo, objeto símbolo, objeto comunicación. Mensaje objetual y su estructura, análisis semiótico, discurso objetual, diseño signo objetual		<b>30</b>	Diseño de ropa institucional/corporativa, colección, criterios de sastrería		<b>33</b>
Conceptos generales de diseño de línea, inspiración, tendencias en el diseño de textiles y moda		<b>4</b>	<b>ÁREA DE TECNOLOGÍA Y PRODUCCIÓN</b>			Diseño de traje de fantasía		<b>41</b>
Diseño bajo criterios de sustentabilidad		<b>20</b>	Fibras naturales, características, propiedades y usos.		<b>23</b>	La expresión, el concepto, las dimensiones denotativa y connotativa, la forma o Gestalt, la percepción estructural del objeto, el proceso perceptivo, la complejidad y leyes perceptivas, criterios constructivos, estructura morfológica, principios estructurales		<b>34</b>

0 A 20 POCA O NULA DISCORDANCIA	TOTAL RESPUESTAS	21 A 31 MEDIA DISCORDANCIA	TOTAL RESPUESTAS	32 a 54 ALTA DISCORDANCIA	TOTAL RESPUESTAS
Brief de diseño	11	Patronaje de falda campana para niña, vestido de niña corte bajo busto con falda campana, abrigo, blusa tipo camisa, falda media campana de niña.	23	<b>ÁREA DE TECNOLOGÍA Y PRODUCCIÓN</b>	
Diseño de alta costura	20	Patronaje y confección de saco corto con costadillo y saco ¾ de mujer	21	Hilatura artesanal	41
El color: descripción, selecciones del círculo cromático, psicología del color	3	Escalado de patrones de falda, pantalón y corpiño	23	Prendas clásicas en tejido de punto para niños, adolescentes y hombres	36
<b>ÁREA DE TECNOLOGÍA Y PRODUCCIÓN</b>		Patronaje y armado de corsetería	25	Patronaje y confección de gabardina de hombre	34
Costuras a mano	10	Transformación de tejidos	29	Patronaje y confección de lencería (bikini pantie, tanga de cintura y cadera; brasier con aros y sin aros)	38
Costura a máquina	4	Estampado: serigrafía	30	Lavandería de denim, procesos	44
Fibras artificiales y sintéticas, características, propiedades y usos	9	Teñido textil, colorantes naturales y sintéticos	27	Prendas inteligentes, nanotecnología y biónica	45
Hilatura industrial	20	Bordado artesanal	21	<b>ÁREA DE REFLEXIÓN Y CONOCIMIENTO</b>	
Patronaje de falda, pantalón, corpiño pinza, cuello, manga	7	Bordado industrial	25	Antropología, método, etnografía, etnología, cultura, relativismo cultural, aculturación, género, interculturalidad, etnicidad, tribus urbanas, arte sociedad y cultura, cultura de las artes	32

0 A 20 POCA O NULA DISCORDANCIA	TOTAL RESPUESTAS	21 A 31 MEDIA DISCORDANCIA	TOTAL RESPUESTAS	32 a 54 ALTA DISCORDANCIA	TOTAL RESPUESTAS
Patronaje y armado de vestido formal	19	Puestas en escena: Showroom, instalación, exposición y desfile	27	El traje en la prehistoria en Oriente: contextos, características estéticas y funcionales de Creta, Egipto, Grecia, Etruria, Roma, Bizancio, Edad Media, Renacimiento, Siglo XVII, Siglo XVIII, y Siglo XIX	39
Tipos de tejido: plano, punto, y no tejidos. Tipos de tela	11	<b>ÁREA DE REFLEXIÓN Y CONOCIMIENTO</b>		Dimensión científica, interpretativa, estética y operativa del diseño	36
Propiedades y características de los tejidos	20	Moda en el siglo XX, décadas de 1900 a 2000. Moda inicios del siglo XXI, décadas (2001 a 2010). Moda europea, americana y asiática	26	Estética, desarrollo, hitos. El concepto del arte y de lo feo. Teorías sobre el gusto. Arte y belleza en la antigüedad. Teorías del Arte	33
Calidad: su costo y control. Calidad del material	6	Patronaje y armado de corsetería	27	Patronaje y confección de gabardina de hombre	33
Fichas técnicas	12	Ecodiseño, diseño universal y semántico	27	<b>ÁREA DE REPRESENTACIÓN</b>	
Procesos de confección, insumos para confección industrial, manejo de máquinas, tipos de agujas, puntadas y costuras, trazo, tendido y corte, ensamblaje de prendas, interpretación de gráficos de costuras	10	Identidad: conceptos, tipos, perspectivas y su construcción. Memoria colectiva. Identidad y globalización. Hegemonías. Desculturización. Lo local. Identidad cultural, ética y procesos. Tradición e innovación. Relaciones entre diseño e identidad. Identidad e innovación	24	Virtual fashion 3D y Fashion 3D: usos de formas y trazados, cortes en tela. Fashion Photo Editor de materiales: crear y modificar tejidos y Virtual Fashion make up y Fashion Photo Studio, carrete, foto e imagen.	47
<b>ÁREA DE REFLEXIÓN Y CONOCIMIENTO</b>		Medio ambiente natural, enfoque ecológico, responsabilidad ambiental y ecodiseño.	23	Audaces Patrones: herramientas, dibujo y escalado de patrones, nociones básicas, herramientas profesionales	42
Ergonomía: proporciones humanas, movimiento, dimensiones, confort y medidas antropométricas con tallaje de prendas, interpretación de gráficos de costuras	9	Diseño responsable e incluyente, las minorías y sectores vulnerables	29	Audaces Tizado: tendido automático y manual, edición de piezas y optimización del tendido	42

0 A 20 POCA O NULA DISCORDANCIA	TOTAL RESPUESTAS	21 A 31 MEDIA DISCORDANCIA	TOTAL RESPUESTAS	32 a 54 ALTA DISCORDANCIA	TOTAL RESPUESTAS
<b>ÁREA DE REPRESENTACIÓN</b>		Problemática medio ambiental, tecnología, social, económica e integración global, problemática en Ecuador, posturas y alternativas desde el diseño frente al problema medioambiental	<b>27</b>	Audaces Idea: modelado 4D, herramientas y entorno de trabajo	<b>46</b>
Adobe Illustrator básico: uso del software, dibujo, pintura y color de imágenes vectoriales, uso de herramientas de texto en el programa, importación, exportación, impresión y almacenamiento de documentos	<b>5</b>	<b>ÁREA DE REPRESENTACIÓN</b>		Richpeace Designer: puntadas, caminos, áreas, densidades y dirección. Bordado, relleno, contorno y proceso hacia la bordadora	<b>43</b>
Adobe Illustrator medio: escanear, retocar y colorear ilustraciones. Generación de motivos para estampación y texturas. Trazos y efectos, imágenes y textos, ilustración fotográfica con filtros, formas vectoriales	<b>4</b> <b>12</b>	Constitución de una empresa	<b>27</b>	Axonometría: tipos, acotaciones, escala, simbologías, orientación de planos de corte, planos y líneas especiales	<b>37</b>
		Ecodiseño, diseño universal y semántico	<b>27</b>		
Dibujo a mano de formas simples y compuestas. Aplicación en vestuario, perspectivas, proporciones, complementos y ambientaciones para las propuestas de diseño	<b>8</b>	Contratación y prestación de bienes y servicios	<b>22</b>	Diagrama de Gantt	<b>43</b>
Dibujo de figurín: expresión del cuerpo, cabeza, pies y manos. Dibujo del movimiento de la ropa y de texturas. Postura frontal, de perfil y esquema $\frac{3}{4}$	<b>7</b>			Sistema PERT	<b>42</b>

0 A 20 POCA O NULA DISCORDANCIA	TOTAL RESPUESTAS
<b>ÁREA DE REPRESENTACIÓN</b>	
Dibujo de figurín de moda, posición frontal, perfil, ¾ y en movimiento. Ilustración de figurín con ropa. Técnicas básicas aplicadas: acuarela, marcadores y mixtas	<b>12</b>
Dibujo de patrones: dimensiones, proporciones, vistas, axonometrías, cortes, detalles constructivos, patrones, medidas base, toma de medidas, trazo de patrones básicos: corpiño, falda, pantalón, manga y cuello	<b>15</b>
Modelado sobre maniquí: Telas a utilizar, corte al bies y técnicas de drapeado, plisado, encarrujado, detalles y adición de elementos. Generación de formas experimentales en lienzo y en telas stretch	<b>16</b>
Fotografía: Uso, manejo, y características de la cámara y los lentes	<b>12</b>
<b>ÁREA DE GESTIÓN</b>	
Investigación de mercado: proceso, tipos, investigación Cualitativa: Estudios Exploratorios y estudios orientadores, herramientas (entrevista, grupo focal, observación, muestreo).	<b>13</b>

0 A 20 POCA O NULA DISCORDANCIA	TOTAL RESPUESTAS
<b>ÁREA DE GESTIÓN</b>	
Marketing: definición, estrategias, nicho de mercado, segmentación, promoción, branding, merchandising visual y elementos. Estrategias de desarrollo de marcas, productos y servicios	<b>5</b>
Cálculo del costo por hora del producto de diseño	<b>7</b>
Obligaciones tributarias	<b>7</b>
Cálculo de costos organizativos de puesta en escena de colecciones, desfiles, ferias, colecciones, fotos, catálogos, etc	<b>16</b>
Contabilidad Básica	<b>6</b>
Propiedad Intelectual y derechos de autor: Legislación ecuatoriana	<b>18</b>

Tabla 21 Tabla de los puntos discordantes divididos por niveles de aprovechamiento



## 3.4.2. Caracterización de los puntos discordantes

A través de la base de datos de los puntos discordantes, se procede a caracterizar los contenidos que se encuentran en alta discordancia, con el fin de saber qué contenidos no son aplicados por los diseñadores.

A continuación, se muestra la caracterización de los puntos discordantes:

CARACTERIZACIÓN DE LOS PUNTOS DISCORDANTES				
ÁREA DE DISEÑO				
Diseño de ropa de bebé y de niño	Diseño de ropa casual, colección, mercado masculino	Diseño de ropa institucional/corporativa, colección, criterios de sastrería	Diseño de traje de fantasía	La expresión, el concepto, las dimensiones denotativa y connotativa, la forma o Gestalt, la percepción estructural del objeto, el proceso perceptivo, la complejidad y leyes perceptivas, criterios constructivos, estructura morfológica, principios estructurales
Cantidad de respuestas según cada diseñador independiente				
35	36	33	41	34
No se dedican en su mayoría los diseñadores dentro del campo de la ropa de bebe y de niño, porque no se encuentran tan interesados dentro de este contenido, ya que se brindan muy pocos contenidos, lo que hace que les llame más la atención en base al campo de la ropa casual, que va dirigido en su mayoría hacia los jóvenes.	En su mayoría los diseñadores se centran en prendas para mujeres por lo que resulta que no aplican estos contenidos en su vida profesional, ya que solo les sirven para bases para el aprendizaje mas no que lo utilicen.	La sastrería resulta ser muy precisa, ya que esta se confecciona exclusivamente para el cliente y con las medidas respectivas del mismo. Los diseñadores tratan de innovar, crear prendas únicas que sean llamativas, en la cual puedan seguir sus propios procesos creativos. Mientras que en la confección de la ropa corporativa se debe seguir un proceso específico en base a la empresa y a los conceptos que se maneja, por este motivo es que los diseñadores no aplican este contenido.	Es un campo de la moda en el que se crean prendas para ocasiones específicas como lo suelen ser eventos, reinados, entre otros, por esta razón no resulta ser muy aplicado por los diseñadores.	Dentro del campo profesional lo teórico no es aplicable, ya que se basa más en la práctica. La carrera en sí es más práctica, por lo que al dar una asignatura teórica en la cual no siempre se da ejemplos acerca del campo de la moda, por lo que los diseñadores no ven a este contenido aplicable dentro de su vida laboral.

## ÁREA DE TECNOLOGÍA Y PRODUCCIÓN

Hilatura artesanal	Prendas clásicas en tejido de punto para niños, adolescentes y hombres	Patronaje y confección de gabardina de hombre	Patronaje y confección de lencería (bikini pantie, tanga de cintura y cadera; brasier con aros y sin aros	Lavandería de denim, procesos	Prendas inteligentes, nanotecnología y biónica
--------------------	--	---	---	-------------------------------	--

### Cantidad de respuestas según cada diseñador independiente

41	36	34	38	44	45
La hilatura artesanal toma cierto tiempo para la confección de sus textiles por lo que los diseñadores optan por la hilatura industrial, ya que esta resulta ser más rápida y ayuda a disminuir las horas de confección, por lo que son varias máquinas para producción.	Los conocimientos de esta asignatura son importantes ya que se va más para los textiles, sin embargo, los diseñadores realizan sus prendas con telas lisas, para producir de manera más rápida.	La mayoría de diseñadores se dedican más al universo femenino juvenil y no al masculino, por lo que se brindan pocos conocimientos acerca de la ropa masculina.	La gran parte de los diseñadores, se dedican a realizar prendas para el uso diario, a la ropa casual, por lo que muy pocos se dirigen al área de la confección de lencería.	No es un campo al que estén dirigidos los diseñadores, porque adquieren este tipo de prendas a través de proveedores, y no los confeccionan, es por eso que no aplican estos contenidos.	Los diseñadores no se arriesgan a experimentar para crear prendas, ya que consiguen tratar de conseguir su materia prima de manera más rápida, para realizar sus prendas y generar ganancias.

## ÁREA DE REFLEXIÓN Y CONOCIMIENTO

<p>Antropología, método, etnografía, etnología, cultura, relativismo cultural, aculturación, género, interculturalidad, etnicidad, tribus urbanas, arte sociedad y cultura, cultura de las artes</p>	<p>El traje en la prehistoria en Oriente: contextos, características estéticas y funcionales de Creta, Egipto, Grecia, Etruria, Roma, Bizancio, Edad Media, Renacimiento, Siglo XVII, Siglo XVIII, y Siglo XIX</p>	<p>Dimensión científica, interpretativa, estética y operativa del diseño</p>	<p>Estética, desarrollo, hitos. El concepto del arte y de lo feo. Teorías sobre el gusto. Arte y belleza en la antigüedad. Teorías del Arte</p>	<p>Fundamentos básicos de la estadística: cálculo básico, lógica</p>
--	--	--	---	--

### Cantidad de respuestas según cada diseñador independiente

<p style="text-align: center;"><b>32</b></p> <p>La antropología se basa en la cultura, que resulta ser un contenido teórico el cual ocupan muy poco los diseñadores, esto les sirve para tener conocimiento o como parte de inspiración para realizar diseños que tengan que ver con estos contenidos.</p>	<p style="text-align: center;"><b>39</b></p> <p>Resulta ser un contenido que aporta conocimientos acerca de la historia de la moda mas no es aplicada por los diseñadores ya que no se centran en un campo teórico sino en un campo práctico en base a la moda. Es importante para que se llenen de información mas no para el uso dentro de su vida profesional.</p>	<p style="text-align: center;"><b>36</b></p> <p>Estos contenidos son importantes, ya que a partir de esos se sabe la definición y para qué sirven las cosas, por lo que los diseñadores tienen un desconocimiento acerca de esta materia, ya que no prestaban atención. La asignatura debe ser más dinámica para poder captar la atención del estudiante de una manera más eficaz.</p>	<p style="text-align: center;"><b>33</b></p> <p>Sirve para tener una base de conocimientos relacionados a las matemáticas que pudieran ser utilizadas en algún punto de su vida profesional.</p>	<p style="text-align: center;"><b>33</b></p>
--	---	--	--	--

## ÁREA DE REPRESENTACIÓN

Virtual fashion 3D y Fashion 3D: usos de formas y trazados, cortes en tela. Fashion Photo Editor de materiales: crear y modificar tejidos y Virtual Fashion makeup y Fashion Photo Studio, carrete, foto e imagen

Audaces Patrones: herramientas, dibujo y escalado de patrones, nociones básicas, herramientas profesionales

Audaces Tizado: tendido automático y manual, edición de piezas y optimización del tendido

Audaces Idea: modelado 4D, herramientas y entorno de trabajo

Audaces Patrones avanzado: Trazado y escalado de patrones avanzados de sastrería y de lencería

### Cantidad de respuestas según cada diseñador independiente

47

42

42

46

44

La aplicación de Virtual Fashion, se dio muy pocas clases, y había un número limitado de licencias, por lo que los estudiantes, tenían que compartir los equipos, u observar cómo está haciendo la otra persona para aprender.

La aplicación de Audaces, ayuda a patronar, realizar tendido de manera más rápida, sin embargo, esta es utilizada por grandes empresas, por lo que los diseñadores independientes, no se encuentran en la capacidad económica para comprar la licencia ya que es costoso, por lo que optan por utilizar las aplicaciones de Illustrator y Photoshop para la elaboración de sus prendas.

ÁREA DE REPRESENTACIÓN			
Richpeace Designer: puntadas, caminos, áreas, densidades y dirección. Bordado, relleno, contorno y proceso hacia la bordadora	Axonometría: tipos, acotaciones, escala, simbologías, orientación de planos de corte, planos y líneas especiales	Diagrama de Gantt	Sistema PERT
Cantidad de respuestas según cada diseñador independiente			
43	37	43	42
Es una asignatura de la cual se brindó un contenido muy básico por lo que es similar en base a las licenciaturas de Audaces por este motivo no es utilizado por los diseñadores, ya que sienten más comodidad y facilidad con la utilización de otros programas.	La Axonometría no es utilizada por los diseñadores dentro del ámbito profesional, ya que utilizan las fichas técnicas para saber cómo se construye y los detalles de la prenda.	Sirve para organizar en tareas más pequeñas, el Diagrama de Gantt es tipo barras y el Sistema de Pert tiene una forma de organización con diferente diseño, pero son iguales entre las dos, por este motivo por los diseñadores independientes optan por crear sus propios métodos de organización, en donde ellos ya conocen el tipo de metodología con la que van a trabajar.	

Tabla 22 Cuadro de caracterización de los puntos discordantes



Por consiguiente, para poder enfocarnos más a fondo en base a las reestructuraciones de las mallas, se realizaron entrevistas a los Coordinadores de la Carrera, en donde se extrajo respuestas similares a las que fueron obtenidas por los ex graduados, explicando así de esta manera por qué hay mayores discordancias en estas asignaturas, con el fin de que puedan brindar sugerencias de cómo se podrían minimizar. Esta información ayudará dentro de la elaboración de las recomendaciones para una futura reestructuración de la malla curricular.

A partir de las entrevistas que se les hicieron autoridades y coordinadores que formaron parte del Pensum 101 que son: Genoveva Malo, Julia Tamayo, Freddy Gálvez, María Del Carmen Trelles y Ruth Galindo. En dónde se pudo observar que las respuestas son similares a las obtenidas de los diseñadores, por lo que estas concuerdan con sus respuestas, como es en el caso de la asignatura de computación, en donde

nos comentan que ha habido cambios durante este pensum, en la cual antes no se contaban con las licencias necesarias para todos los alumnos, por lo que debían compartir las máquinas para poder aprender la herramienta dada, en la cual, en la actualidad cuentan con licencias para todos los estudiantes lo que les ha servido para ampliar sus conocimientos. Sin embargo, al explicarles acerca de los comentarios que dieron los diseñadores sobre la asignatura, opinan que la Universidad del Azuay busca que los alumnos cuenten con un buen nivel académico, es por esto que se les brinda la aplicación de audaces.

Por medio de las respuestas de los coordinadores, en donde opinan que en la asignatura de gestión se les brinda un conocimiento básico según las horas establecidas en la malla curricular. En la cual explican que el diseñador cuando se desarrolla de manera independiente debe realizar todo, desde sacar precios, promocionar su marca, vender, entre otros, sin embargo, la idea del diseñador no es esa, sino que también pueda subcontratar estos servicios y no sea un todólogo.

En dónde para crear una marca se debe invertir, y eso es parte de emprender. Por lo tanto, si se llegara a profundizar en estos contenidos, la Carrera debería tener más años de estudio, aparte, la Carrera de Diseño



Textil y Moda no es una carrera de gestión ni de administración, es específicamente de diseño por lo que los diseñadores deben tener en consideración eso.

En base al área de patronaje, según los coordinadores, existen discordancias en este contenido ya que los alumnos no tienen la suficiente experiencia de por medio, por esta razón suelen solicitar la ayuda de costureras que les sirvan de guía para la elaboración de las prendas.

Dentro de la academia se opta por dar patronaje a medida, en donde se debe aprender a diseñar en base a cada cuerpo ya que ninguno es igual. Por lo que, no se puede generar patrones perfectos en tan poco tiempo, ya que se necesita de años de experiencia para saber en dónde se realizan las respectivas modificaciones.

Para concluir este capítulo, se dio a conocer que los contenidos de Gestión les es útil a los graduados para poder crear su propia marca; por lo que sugieren que se profundicen estos contenidos, ya que, por parte de diseñadores independientes, no se tiene tanto presupuesto para contratar a alguien que se pueda encargar de la administración de la empresa. Por otro lado, en el contenido de Patronaje, se sugiere que no solo se aborden los patrones básicos que dan en la Universidad como el corpiño, el pantalón, falda, entre otros; sino que se de otro tipo de patrones más complejos. Finalmente, en la materia de Computación, se pide más énfasis en los contenidos de Adobe Illustrator y Adobe Photoshop, ya que estas herramientas son utilizadas en sus negocios por lo que a través de las mismas pueden realizar diseños, fichas técnicas y patrones.



The background is a solid red color with faint, semi-transparent images of a woman wearing a VR headset and a hand holding a VR controller. The woman is on the left side, and the hand is in the lower-left quadrant. The text is overlaid on the right side of the image.

**CAPITULO**

# 04

# 4.1

## Recomendaciones para reestructu- ración de la malla curricular



Las recomendaciones realizadas, se llevaron a cabo a través de la recopilación de datos de esta investigación, en donde también se comparó los contenidos del Pensum 101 con los del Pensum 200 (Innovador).

Se presentan las materias, temas y subtemas que se dieron durante el Pensum 200 (Innovador).



<b>Ciclo</b>	<b>Materia</b>	<b>Temas</b>	<b>Subtemas</b>
1	Cromática	1. Física del color (naturaleza del color)	1.1. Descomposición de la luz blanca. 1.2. Naturaleza de la luz (luz y color). 1.3. Espectro electromagnético. 1.4. Espectro óptico. 1.5. Cuerpo coloreado. 1.6. Colores luz (síntesis aditiva). 1.7. Colores pigmento (síntesis sustractiva).
		2. Sintaxis del color (métrica del color)	2.1. Variables o dimensiones del color. 2.2. El tono o tinte. 2.3. La saturación o croma. 2.4. El valor o la luminosidad.
		3. Sintaxis cromática	3.1. Modulaciones del color. 3.2. Modulación cromática. 3.3. Modulación cromática. 3.4. Modulación policromática. 3.5. Modulación diamétrica.
		4. Morfología cromática (formas compositivas, campo operativo del color)	4.1. Armonías cromáticas. 4.2. Armonía por analogía. 4.3. Armonía por tricromía.
	Expresión y Representación 1	1. El boceto	1.1. Conceptos y manejo de herramientas básicas del dibujo. 1.2. Trazo y sombreado. 1.3. El encaje.
		2. Operaciones de la forma	2.1. Isometría. 2.2. De Homogeneización. 2.3. Estructuras geométricas. 2.4. Proporción y escalas.
		3. Sistemas diédricos de representación	3.1. Proyecciones bidimensionales. 3.2. Planos y líneas notables.

<b>Ciclo</b>	<b>Materia</b>	<b>Temas</b>	<b>Subtemas</b>
1	Expresión y Representación 1	4. Valoración luz y sombra	4.1. Fuente de luz. 4.2. Sombras propias. 4.3. Sombras proyectadas.
		5. Introducción al croquis	5.1. Normalización. 5.2. Acotación.
	Historia del Arte 1	1. La multiplicidad del arte	1.1. Categorías histórico y socioculturales de la humanidad (nociones de occidente, oriente, América Latina, colonial, poscolonial y decolonial). 1.2. Nociones sobre arte y lo artístico. Necesidad del arte.
		2. El Arte en América precolombina	2.1. Formas de comprender el arte en América precolombina. Norte y Centroamérica. 2.2. Formas de comprender el arte en América precolombina. América del Sur. 2.3. Formas de comprender el arte en América precolombina. Ecuador (visita guiada).
		3. El Arte en Ecuador	3.1. Arte en la colonia. 3.2. Arte republicano. 3.3. Siglo XIX. 3.4. Siglo XX (visita guiada). 3.5. Siglo XXI (visita guiada).
	Matemáticas	1. Álgebra	1.1. Ecuaciones de primer grado. 1.2. Función lineal. 1.3. Sistema de ecuaciones. 1.4. Ecuaciones de segundo grado.

<b>Ciclo</b>	<b>Materia</b>	<b>Temas</b>	<b>Subtemas</b>
1	Matemáticas	2. Geometría	2.1. Conceptos básicos (ángulos, rectas perpendiculares y paralelas). 2.2. Triángulos, cuadriláteros, polígonos, circunferencia y círculo. 2.3. Perímetros, superficies, cuerpos geométricos (áreas y volúmenes). 2.4. Funciones trigonométricas.
		3. Geometría analítica	3.1. Distancia entre dos puntos. 3.2. Punto medio de un segmento de recta. 3.3. Pendiente de una recta, línea recta, lugar geométrico. 3.4. Circunferencia, parábola.
	Morfología	1. Origen de la forma	1.1. La expectativa como origen de la forma. 1.2. El concepto como origen de la forma. 1.3. Las dimensiones denotativa y connotativa como origen de la forma. 1.4. Genética objetual como origen de la forma. 1.5. La cultura como origen de la forma. 1.6. Perspectiva estructural del objeto como origen de la forma.
		2. Clasificación y composición de la forma	2.1. Tipos de formas. 2.2. Lluvia de formas. 2.3. Marcos y encuadres.
		3. Principios de organización de la forma	3.1. Ritmo y equilibrio. 3.2. Capas y transparencia. 3.3. Diagramas. 3.4. Tiempo y movimiento. 3.5. Reglas y aleatoriedad.
	Taller de creación y proyectos 1	1. Conceptos y fundamentos del diseño	1.1. Conceptos y fundamentos del diseño. 1.2. Diseño en la contemporaneidad. 1.3. Elementos y principios del diseño.
		02. Percepción visual y aspectos de la forma bidimensional	2.1. La percepción visual. 2.2. Generación de formas nuevas. 2.3. Organización, texturas y trama.

<b>Ciclo</b>	<b>Materia</b>	<b>Temas</b>	<b>Subtemas</b>
1	Taller de creación y proyectos 1	3. Métodos del diseño	<p>3.1. Etimología de metodología, método y técnica.</p> <p>3.2. Orígenes y aplicación de los métodos proyectuales en diseño: La triada de Marco Vitruvio: belleza (Venustas), firmeza y estabilidad estructural (Firmitas) y utilidad o funcionalidad (Utilitas).</p> <p>3.3. Orígenes y aplicación de los métodos proyectuales en diseño: Bauhaus arte y técnica.</p> <p>3.4. Orígenes y aplicación de los métodos proyectuales en diseño: ULM diseño, técnica y el enfoque científico.</p>
		4. La creatividad en el diseño	<p>4.1. Introducción a la creatividad.</p> <p>4.2. ¿Qué es el pensamiento creativo?</p> <p>4.3. Proceso creativo del diseño.</p> <p>4.4. Técnicas para desarrollar la creatividad. (técnicas).</p>
2	Expresión y Representación 2	1. Normativa de Dibujo	<p>1.1. Paso del volumen a la forma.</p> <p>1.2. Acotación.</p> <p>1.3. Simbología.</p>
		2. Cortes y proyecciones auxiliares	<p>2.1. Cortes paralelos a los planos de proyección (verticales y horizontales).</p> <p>2.2. Cambio de plano.</p>
		3. Isometría explotada	<p>3.1. Codificación.</p> <p>3.2 Ejes de desplazamiento.</p> <p>3.3 Detalles constructivos.</p> <p>3.4 Planillas (cuadro de especificaciones técnicas).</p>
		4. Perspectiva Cónica	<p>4.1 Perspectiva Cónica con un punto de fuga.</p> <p>4.2 Perspectiva Cónica con dos puntos de fuga.</p>

<b>Ciclo</b>	<b>Materia</b>	<b>Temas</b>	<b>Subtemas</b>
2	Historia del Arte 2	1. Desde la Prehistoria a las primeras civilizaciones	1.1 Introducción. La prehistoria: Arte Paleolítico. (Animismo, magia, simbolismo, ritualidad). 1.2 Mundo Antiguo. Egipto, Mesopotamia y Persia. (Trascendencia, tradición, muerte).
		2. El Arte Clásico y Medieval	2.1 Mundo Clásico occidental: Grecia. (La filosofía, el canon y la belleza idealizada). 2.2 Mundo Clásico occidental: Roma. (El pragmatismo). 2.3 Mundo Clásico oriental: China e India. (Tradición y permanencia). 2.4 Románico, Gótico y Bizantino (La vida terrenal como un proceso para alcanzar la vida eterna).
		3. El mundo moderno	3.1 El Renacimiento. (La razón, el humanismo). 3.2 Barroco y Rococó. (Reforma y contra-reforma). 3.3 Neoclasicismo. (La ilustración).
		4. El mundo industrializado	4.1 Siglo XIX: Romanticismo, Realismo, Impresionismo, Neoimpresionismo. (El arte frente a la máquina). 4.2 Siglo XX, Vanguardias: Cubismo, Abstracción, Expresionismo Alemán. (Camino a la abstracción). 4.3 Siglo XX, Entreguerras y Posguerra: Dadaísmo, Surrealismo, Expresionismo Abstracto. (El arte frente a la guerra).
		5. El mundo posindustrial	5.1 Pop Art, Posmodernismo. (El consumismo, el capitalismo). 5.2 Arte conceptual, Contemporaneidad. (Los más media).

<b>Ciclo</b>	<b>Materia</b>	<b>Temas</b>	<b>Subtemas</b>
2	Lectura y escritura académica 2	1. Leer para escribir en el contexto investigativo	1.1. El rol de la lectura en la investigación. 1.2. Textos académicos y textos científicos. 1.3. Las fuentes de consulta: primarias, secundarias y terciarias. 1.4. Estrategias para leer textos académicos y científicos. 1.5. Normativa de uso de fuentes de consulta. 1.6. Los buscadores especializados.
		2. El ensayo explicativo y de comparación y contraste: definición y función	2.1. El ensayo explicativo: proceso de escritura. 2.2. Recursos de la explicación: conectores explicativos. 2.3. El ensayo de comparación y contraste: definición, función y proceso de escritura. 2.4. Normativa: cohesión y coherencia. 2.5. Citación: APA. 2.6 Ortografía.
		3. El ensayo argumentativo	3.1. Proceso de escritura: el esquema previo y la redacción. 3.2. Tipos de argumentos y recursos de la argumentación. 3.3. Estrategias de revisión.
		4. El artículo científico	4.1. Definición y características. 4.2. Tipologías de artículos científicos y su estructura. 4.3. Estudios empíricos. 4.4. Escritura de artículos de revisión bibliográfica. 4.5. Normativa de revisión.
		5. Expresión oral	5.1. Situaciones comunicativas orales. 5.2. Características de la comunicación oral. 5.3. Tipologías de exposición oral individual y en grupo. 5.4. Estrategias del código oral.

<b>Ciclo</b>	<b>Materia</b>	<b>Temas</b>	<b>Subtemas</b>
2	Lógica de Programación	1. Algoritmos	1.1. Generalidades, reseña histórica, definición. 1.2. Representación de algoritmos. 1.3. El algoritmo como elemento organizativo de imaginación y creatividad. 1.4. Algoritmos conocidos y ejemplos. Christopher Alexander.
		2. Diagramas de Flujo	2.1. Definición. Tipos y ventajas. 2.2. Simbología utilizada. 2.3. Uso de programas para elaborar diagramas de flujo: Raptor. 2.4. Aplicación de diagramas de flujo en algoritmos básicos. 2.5. Aplicación de diagramas de flujo en algoritmos numéricos. 2.6. Aplicación de diagramas de flujo en procesos de diseño.
		3. Tipos y estructuras de datos	3.1. Clasificación de tipos de datos. 3.2. Constantes y variables. Operadores básicos. 3.3. Operadores aritméticos, relacionales y lógicos. 3.4. Expresiones aritméticas y lógicas.
		4. Estructuras de control	4.1. Introducción. 4.2. Estructura selectiva simples, dobles y múltiples. 4.3. Estructuras repetitivas: repetir, mientras, repetición anidada.
		5. Prácticas	5.1. Informes de prácticas.
	Metodología Projectual	1. Introducción a la metodología projectual	1.1. Metodología – Método – Proceso. 1.2. Metodología de Diseño. 1.3. Estrategia de diseño propósitos y características de los métodos de diseño Los procesos metodológicos y su vinculación con el diseño desde la perspectiva de: La técnica, La ciencia. Análisis de caso de estudio.

<b>Ciclo</b>	<b>Materia</b>	<b>Temas</b>	<b>Subtemas</b>
2	Metodología Proyectual	2. Métodos de diseño, procesos de diseño, fases y etapas	2.1. Constantes metodológicas. 2.2. Estrategias como modo de abordaje del proceso o del problema de diseño. 2.3. Marcos y encuadres.
		3. Diferentes Metodologías proyectuales aplicadas al diseño	3.1. Metodología de Diseño propuesta por Bruno Munari. 3.2. Metodología de Diseño propuesta Gui Bonsiepe. 3.3. Design Thinking. 3.4. Metodología de Diseño propuesta Christopher Alexander.
		4. Consideraciones para el proceso metodológico proyectual de diseño (ejes transversales)	4.1. Diseño Universal DU, Diseño para Todos, Diseño Inclusivo, Diseño Social. 4.2. Diseño Emocional, Coodiseño, ECO Diseño.
	Prácticas pre profesionales: laboratorio de observación y caracterización	1. Materiales y Geometrización	1.1. Presentación del silabo, requerimiento de equipos de seguridad y materiales. 1.2. Recorrido y demostración del proceso de transformación de materiales 1.3. Materiales Modelables. 1.4. Materiales Flexibles. 1.5. Materiales translúcidos. 1.6. Materiales Rígidos.
		2. Materialidad y concreción	2.1. Selección y características de los materiales. 2.2. Transformación de los materiales seleccionados. 2.3. Sistemas de unión. 2.4. Tratamiento de superficies.
		3. Materialidad y expresión	3.1. Selección de motivos volumétricos. 3.2. Concreción.
	Taller de creación y proyectos 2	1. Nociones generales (Doberti)	1.1. Nociones de forma Tridimensional. 1.2. Definiciones: línea, plano, superficie, volumen, línea y plano espacial. 1.3. Definiciones: forma, espacio, figura, dimensión, espacio continente. 1.4. Definiciones: estructura geométrica, estructura morfológica, materialidad.
		2. Principios ordenadores en la forma	2.1. Generalidades. 2.2. Las direcciones primarias. 2.3. Transformación de la forma. 2.4. Transformación: dimensional, sustractiva, aditiva. 2.5. Formas aditivas: tensión, contacto. 2.6. Caladuras, inflexiones, limitantes. 2.7. Reflexión, traslación, tangencia.

<b>Ciclo</b>	<b>Materia</b>	<b>Temas</b>	<b>Subtemas</b>
2	Taller de creación y proyectos 2	3. Generación de la forma tridimensional (Wong)	3.1. Elementos de la forma y elementos constructivos de la forma. 3.2. Estructura y módulo. 3.3. La línea, la placa y el volumen en el contenedor. 3.4. Articulaciones en el contenedor. 3.5. Planos seriados: disección, posición, dirección. 3.6. Estructuras de pared: cubo, columna, pared, células, módulos. 3.7. Prismas y cilindros. 3.8. Estructuras de repetición. 3.9. Estructuras poliédricas. 3.10. Planos triangulares. 3.11. Estructuras lineales. 3.12. Líneas entrelazadas.
		4. Dimensión perceptiva de la forma (Sánchez)	4.1. El proceso perceptivo de la forma. 4.2. Principios estructurales de la forma. 4.3. Leyes perceptivas de la forma. 4.4. Criterios constructivos de la forma.
		5. Dimensión significativa de la forma (Sánchez)	5.1. La forma como portadora de un mensaje. 5.2. Nociones básicas de signo. 5.3. Noción de objeto-signo: significado-significante-referente. 5.4. Clasificación del objeto-signo. 5.5. El objeto-comunicación.
		6. Prácticas	6.1. Informes de prácticas.
3	Análisis de contexto y tendencia	1. Tendencias emergentes	1.1. Consumo. 1.2. Educación. 1.3. Nuevas lógicas globales. 1.4. Política y gobierno. 1.5. Mercado. 1.6. Demografía y familia. 1.7. Salud y tecnología. 1.8. Desmaterialización.
		2. Recolección de información y etnografía	2.1. Cool Hunting (Caza tendencias). 2.2. Trend watching (Observación de tendencias).
	Estructuras textiles	1. Fibrología	1.1. Obtención y clasificación. 1.2. Características físicas y propiedades. 1.3. Usos y diferencias entre las diferentes fibras. 1.4. Identificación y modificación física de las fibras. 1.5. Microfibras. 1.6. Fibras inteligentes.

<b>Ciclo</b>	<b>Materia</b>	<b>Temas</b>	<b>Subtemas</b>
3	Estructuras textiles	2. Hilatura	<p>2.1. Procesos, maquinaria, consideraciones.</p> <p>2.2. Hilo: Propiedades, aplicaciones.</p> <p>2.3. Hilo: identificación y modificación de hilos.</p> <p>2.4. Hilo: sistemas de titulación, clasificación, acabados.</p> <p>2.5. Hilo: nuevas tecnologías aplicadas.</p> <p>2.6. Práctica de hilatura artesanal.</p>
		3. Representación de tejidos	<p>3.1. Diagramas.</p> <p>3.2. Usos y aplicaciones.</p> <p>3.3. Bases textiles, identificación visual y física.</p>
	Expresión y Representación 3	1. Graficador Corel Draw	<p>1.1. La interfaz - Formas vectoriales.</p> <p>1.2. Trazos y efectos.</p> <p>1.3. Imágenes y textos.</p> <p>1.4. Collage, imágenes vectoriales con fotos y texto.</p>
		2. Adobe Illustrator	<p>2.1. Espacio de trabajo, Herramientas generales.</p> <p>2.2. Impresión, importación, exportación y almacenamiento de documentos.</p> <p>2.3. Dibujo y representación de prendas de vestir.</p> <p>2.4. Detalles y efectos especiales para presentación de prendas de vestir.</p>
		3. Adobe Photoshop	<p>3.1. La interfaz - Escanear y retocar ilustraciones.</p> <p>3.2. Estampados y texturas.</p> <p>3.3. Ilustración fotográfica con filtros.</p> <p>3.4. Preparación de texturas avanzadas y tejidos.</p>
		4. Tableta Digital	<p>4.1. Configuración y uso de botones de pantalla.</p> <p>4.2. Paquete gráfico para bordado (Richpeace Designer).</p> <p>4.3. Entorno de trabajo, Puntadas, caminos, áreas, densidades, dirección.</p> <p>4.4. Lápices de colores.</p> <p>4.5. Acuarelas.</p> <p>4.6. Herramientas principales, tipos de puntadas.</p> <p>4.7. Planificación de bordado, rellenos y contornos.</p> <p>4.8. Textura de piel.</p> <p>4.9. Proceso hacia la bordadora.</p>

<b>Ciclo</b>	<b>Materia</b>	<b>Temas</b>	<b>Subtemas</b>
3	Taller de creación y proyectos 3	5. Bordado digital	5.1. Interfaz, herramientas del programa. 5.2. Tipos de puntadas: contornos y rellenos. 5.3. Redibujo de bordado. 5.4. Proceso hacia la bordadora
	Historia del textil y la indumentaria	1. Historia Antigua	1.1. Orígenes del vestido. 1.2. El Antiguo Egipto. 1.3. Creta. 1.4. La Antigua Grecia. 1.5. Etruria. 1.6. La Antigua Roma. 1.7. Bizancio. 1.8. La Edad Media. 1.9. El Renacimiento. 1.10. El Barroco y el Rococó.
		2. Historia Contemporánea	2.1. Primera mitad del siglo XX. 2.2. Segunda mitad del siglo XX. 2.3. Siglo XXI.
		3. Latinoamérica	3.1. Aztecas. 3.2. Mayas. 3.3. Incas. 3.4. El traje colonial.
	Moldería	1. Patronaje Básicos Manual	1.1. Forma de cuerpos, forma de tomar medidas y proporciones para usarlas. 1.2. Trazado de falda base. 1.3. Trazado de corpiño base. 1.4. Trazado de pantalón base. 1.5. Trazado de camisa.
		2. Prácticas Técnicas básicas de armado	2.1. Prácticas de corte y confección de falda básica. 2.2. Prácticas de corte y confección de corpiño básico. 2.3. Prácticas de corte y confección de pantalón básico. 2.4. Prácticas de corte y confección de camisa.

<b>Ciclo</b>	<b>Materia</b>	<b>Temas</b>	<b>Subtemas</b>
3	Taller de creación y proyectos 3	1. El diseño como proyecto	1.1. Noción de proyecto. 1.2. Práctica proyectual. 1.3. Proceso de diseño de indumentaria.
		2. Relaciones emergentes en el diseño textil e indumentaria	2.1. Nociones de moda, indumentaria, textil, cuerpo, forma, función. 2.2. Relación moda – indumentaria. 2.3. Relación moda – textil. 2.4. Relación moda - indumentaria – textil. 2.5. Relación cuerpo - forma – función.
		3. Bidimensional y tridimensional en el diseño textil e indumentaria	3.1. De lo bidimensional a lo tridimensional – textil. 3.2. De lo tridimensional a lo bidimensional – textil. 3.3. De lo bidimensional a lo tridimensional – indumentaria. 3.4. De lo tridimensional a lo bidimensional – indumentaria. 3.5. Texturas táctiles textiles. 3.6. Texturas visuales textiles.
		4. Expresión gráfica para textiles e indumentaria	4.1. Dibujo de la figura humana. 4.2. Proporciones corporales. 4.3. Dibujo del movimiento en la figura humana y en textiles. 4.4. Expresión gráfica de texturas textiles.
		5. Proyecto "Diseño de envolvertes"	5.1. Sistemas constructivos en textiles. 5.2. Sistemas constructivos en indumentaria. 5.3. Noción y práctica del diseño experimental. 5.4. Proyecto de diseño de envolvertes.
		6. Prácticas	6.1. El diseño como proyecto. 6.2. Relaciones emergentes en el diseño textil e indumentaria. 6.3. Bidimensional y tridimensional en el diseño textil e indumentaria. 6.4. Proyecto "Diseño de envolvertes". 6.5. Expresión gráfica para textiles e indumentaria.

<b>Ciclo</b>	<b>Materia</b>	<b>Temas</b>	<b>Subtemas</b>
3	Prácticas pre profesionales: laboratorio de exploración y diagnóstico	1. Bases para la confección:	1.1. Introducción. 1.2. Máquina recta y overlook, manejo y especificaciones de utilidad. 1.3. Tipos de puntadas y costuras utilizadas en la industria de la confección.
		2. Corte y armado de elementos constitutivos de prendas de vestir básicas:	2.1. Montaje de vivos y botonera de camiseta polo. 2.2. Montaje de sardineta y puño en mangas base. 2.3. Armado de cuello sport y cuello camisa. 2.4. Armado de bolsillos viviados. 2.5. Armado de bragueta con montaje de cierre.
		3. Prácticas de confección, corte y armado:	3.1. Enhebrado de máquinas recta y overlok. 3.2. Práctica de costura en máquina recta y overlok. 3.3. Práctica de diferentes tipos de puntadas en máquina recta y overlok. 3.4. Práctica de diferentes tipos de puntadas y costuras a mano. 3.5. Práctica de elaboración de fichas de diseño. 3.6. Práctica de Montaje de vivos y botonera de camiseta polo.
4	Moldería Digital	1. Moldería Digital	1.1. Interface, área de trabajo. 1.2. Herramientas del software y su manejo.
		2. Trazado digital	2.1. Falda base. 2.2. Corpiño base. 2.3. Pantalón base. 2.4. Camisa.
		3. Escalado digital de patrones	3.1. Nociones básicas del escalado. 3.2. Herramientas básicas para el escalado. 3.3. Formas de escalado. 3.4. Herramientas para el tendido de patrones escalados.

<b>Ciclo</b>	<b>Materia</b>	<b>Temas</b>	<b>Subtemas</b>
4	Prácticas pre profesionales: laboratorio de exploración y diagnóstico	1. Realidad productiva (explorar desde el Diseño)	1.1. Categorización del sector productivo. 1.2. Sistemas productivos. 1.3. Nociones de cadena de valor.
		2. Talleres artesanales (diagnóstico - visita de campo)	2.1. Insumos. 2.2. Procesos. 2.3. Comercialización.
		3. Pequeñas y medianas empresas. Pyme (diagnóstico - visita de campo)	3.1. Insumos. 3.2. Procesos. 3.3. Comercialización.
		4. Industria. Producción a gran escala (diagnóstico - visita de campo)	4.1. Insumos. 4.2. Procesos. 4.3. Comercialización.
	Sociología de la moda	1. Introducción a la sociología	1.1. ¿Qué es la sociología? 1.2. El desarrollo del pensamiento sociológico. 1.3. Métodos de investigación sociológica: Etnografía, encuestas, experimentos, investigación biográfica, investigación comparativa, análisis histórico.
		2. El pensamiento en torno a la sociedad Sociología y sociedad. Cultura y sociedad	2.1. El estudio de las personas y la sociedad. 2.2. Estructura social y acción humana.
		3. Sociedad e ideologías	3.1. La transformación de las sociedades y de la sociología
		4. Grupos sociales	4.1. Tipos de sociedad. 4.2. Clase en el consumo de moda.

<b>Ciclo</b>	<b>Materia</b>	<b>Temas</b>	<b>Subtemas</b>
4	Sociología de la moda	6. Sociología de la moda	6.1. La visión sociológica. 6.2. La perspectiva expresiva y seductora de la moda. 6.3. Espacio social y génesis de las "clases".
		7. El cuerpo, el vestido y el adorno. Moda y cambio social	7.1. El cuerpo, un objeto cultural. 7.2. Sociología del cuerpo. 7.3. El género y el cuerpo. 7.4. Estructura social y acción humana. 7.5. El cambio social. 7.6. La dirección del cambio social. 7.7. La globalización y el mundo en proceso de cambio. 7.8. La perspectiva del cambio social.
		8. Función social de la moda. Moda y sociología de la cultura	8.1. Es la moda un "hecho social total". 8.2. Afirmación: la moda, entre el individuo y la sociedad. 8.3. El postulado principal: lo efímero. 8.4. Las tendencias, reflejo del estado de la sociedad.
		9. Moda como instrumento de expresión social. Paradojas de la moda	9.1. La moda como solución a las contradicciones del capitalismo. 9.2. Despolitización progresiva de los movimientos de moda.
		10. Sociología de las tendencias. Moda y cultura de masas	10.1. Una sociología de los gustos y de los colores. 10.2. Cuestiones de definición de tendencias. 10.3. La sociología de las tendencias o la exploración de los gustos colectivos.
		11. Moda y antimoda	11.2. Nacimiento de la moda. Dinámicas sociológicas de imitación y distinción. 11.3. La moda de las subculturas. 11.4. La moda identitaria: un fenómeno sociocultural. 11.5. La moda por oposición es fuente de

<b>Ciclo</b>	<b>Materia</b>	<b>Temas</b>	<b>Subtemas</b>
4	Taller de creación y proyectos 4	1. Nociones de estereotipo	1.1. El valor de la moda y la ilusión de la imagen. 1.2. Los estereotipos. La moda en la formación, sustentación y transformación de los estereotipos. Los estereotipos en la moda a través del marketing.
		3. Diseño textil y de indumentaria experimental	3.1. Aproximaciones al diseño experimental. Definición, Origen, Principales exponentes. 3.2. Diseño textil y de indumentaria experimental.
		4. Códigos vestimentarios. Relación contexto-indumentaria/textil-sujeto. Niveles de percepción	4.1. Códigos de comunicación en el acto de vestir. 4.2. Relaciones entre entorno/contexto-indumentaria-diseño-textil-sujeto/individuo. 4.3. Percepción.
		5. Tendencias (aproximaciones) en textiles e indumentaria	5.1. El origen de las tendencias: el esencialismo y sus límites. 5.2. Tendencia y modernidad. 5.3. El modo de dominación de las tendencias. 5.4. Prever y utilizar las tendencias.
		6. El canon del figurín de moda	6.1. La figura. Canon de proporción. Tipos de figurín. 6.2. El figurín de moda. La estilización. Esquemas para las figuras femeninas y masculinas de moda. Poses de moda.
		Tecnología y producción 2	1. Introducción a la Tejeduría
	2. Géneros textiles	2.1. Tejeduría plana. 2.2. Tejeduría de punto. 2.3. No tejidos. 2.4. Características de los tejidos.	
	3. Modelado de prendas sobre maniquí	3.1. Tipos de maniqués, bases textiles y medidas necesarias para el modelado. 3.2. Corte al bias. 3.3. Drapeado. 3.4. Plisado y Encarrujado. 3.5. Detalles y adición de elementos.	

<b>Ciclo</b>	<b>Materia</b>	<b>Temas</b>	<b>Subtemas</b>
5	Ergonomía	1. Introducción a la ergonomía	9.1. La moda como solución a las contradicciones del capitalismo. 9.2. Despolitización progresiva de los movimientos de moda.
		2. Medidas antropométricas	2.1. Variabilidad humana. 2.2. Antropometría dinámica o funcional. 2.3. Somatotipos. 2.4. Morfometría.
		3. Actividades humanas, su naturaleza y efectos	3.1. Confort mecánico. 3.2. Sensación del textil sobre la piel. 3.3. Adaptabilidad al movimiento corporal.
		4. Modalidades sensoriales	4.1. Confort térmico. 4.2. Estrés térmico. 4.3. Termorregulación.
		5. Valoración de las consideraciones ergonómicas en el diseño. Usabilidad	5.1. Utilidad y funcionalidad. 5.2. Facilidad. 5.3. Compatibilidad.
	Estética	1. Aproximaciones a la Estética	1.1. El término Estética. 1.2. Importancia de la Estética en la actualidad. 1.3. Los conceptos principales: concepto de Arte. Belleza. 1.4. Principales tesis de la Estética Moderna. 1.5. El concepto de lo Feo. 1.6. Teorías sobre la creatividad. 1.7. Campo valorativo de la forma estética. Forma y sensibilidad. Visiones estéticas. 1.8. Estética y cultura. Tendencias estéticas en el objeto de uso. Estéticas temporales / transitorias.

<b>Ciclo</b>	<b>Materia</b>	<b>Temas</b>	<b>Subtemas</b>
5	Estética	2. Escuela de Frankfurt y Estética de fin de siglo	<p>2.1. Escuela de Frankfurt y la industria cultural: Marco Ideológico. Benjamin. Lo post aurático.</p> <p>2.2. Acercamiento de lo lejano en la cultura de masas.</p> <p>2.3. Adorno. producción creativa como negatividad.</p> <p>2.4. Vattimo: la estetización general de la existencia. Vanguardias y neovanguardias.</p> <p>2.5. Miradas estéticas vinculadas al diseño y sus especialidades.</p>
	Moldería digital especializada 1	1. Saco sastre	<p>1.1. Introducción a la sastrería.</p> <p>1.2. Trazado de patrones de saco sastre de hombre.</p> <p>1.3. Trazado de patrones de saco sastre de mujer.</p> <p>1.4. Trazado de manga sastre encimera y bajera.</p> <p>1.5. Forma de calcular la tela necesaria.</p> <p>1.6. Trazado de patrones de saco en una talla específica hombre.</p> <p>1.7. Trazado de patrones de saco en una talla específica mujer.</p> <p>1.8. Proceso de cortado y armado de saco sastre hombre.</p> <p>1.9. Proceso de cortado y armado de saco sastre mujer.</p>
		2. Saco con costadillo	<p>2.1. Características de saco con costadillo.</p> <p>2.2. Trazado de patrones de saco con costadillo.</p> <p>2.3. Trazado de patrones de saco con costadillo y manga sastre en talla específica.</p> <p>2.4. Proceso de cortado y armado de saco con costadillo.</p>

<b>Ciclo</b>	<b>Materia</b>	<b>Temas</b>	<b>Subtemas</b>
5	Moldería digital especializada 1	3. Saco 3/4 de mujer	<p>3.1. Características de saco ¾ de mujer (nuevo trazo).</p> <p>3.2. Trazado de patrones de saco ¾ de mujer.</p> <p>3.3. Proceso de trazado de patrones de saco ¾ de mujer y manga sastre en talla específica.</p> <p>3.4. Proceso de cortado y armado de saco ¾ de mujer.</p>
		4. Gabardina de hombre	<p>4.1. Características de la gabardina de hombre (nuevo trazo).</p> <p>4.2. Trazado de patrones de gabardina de hombre.</p> <p>4.3. Trazado de patrones de gabardina de hombre y manga sastre en talla específica.</p> <p>4.4. Proceso de cortado y armado de gabardina de hombre.</p>
	Taller de creación y proyecto 3	1. Diseño de una colección	<p>1.1. ¿Qué es una colección? Constantes y variables.</p> <p>1.2. ¿Cuándo se hace una colección?</p> <p>1.3. Conceptualización.</p> <p>1.4. Recursos de diseño: Sketchbook, moodboard, cuadro de referentes.</p>
		2. Usuario	2.1. Definición de usuario.
		3. Tipologías	3.1. Clasificación.
	4. Códigos de uso	<p>4.1. Códigos de uso de textiles e indumentaria.</p> <p>4.2. Aproximaciones estéticas.</p>	
	5. Tendencias	<p>5.1. Cómo nacen las tendencias.</p> <p>5.2. Para qué sirven y cómo utilizarlas.</p>	

<b>Ciclo</b>	<b>Materia</b>	<b>Temas</b>	<b>Subtemas</b>
5	Taller de creación y proyecto 3	6. Psicología del color	6.1. Lenguaje del color.
		7. Proyectos	7.1. Práctica 1. 7.2. Práctica 2.
	Tecnología y producción 3	1. Industria de la Confección	1.1. Contextos tecnológicos locales, nacionales e internacionales.
		2. Maquinaria y tecnologías	2.1. Máquinas requeridas para la confección industrial de indumentaria, especificaciones de utilidad. 2.2. Importancia de las agujas en la maquinaria de confección industrial, especificaciones técnicas. 2.3. Aplicaciones técnicas de las puntadas y costuras en la industria de la confección, formatos y códigos.
		3. Materias prima	3.1. Clases de telas según su uso. 3.2. Clases de hilo. 3.3. Rendimiento del hilo según la prenda.
		4. Programación para la producción, procesos	4.1. Fichas Técnicas para la producción industrial de indumentaria. 4.2. Trazo, tendido y corte, procedimientos recomendados, tolerancias. 4.3. Diagramas de flujo para la producción de una prenda. 4.4. Lista de procesos, tiempos.
		5. Control de calidad en la producción	5.1. Aseguramiento de la calidad, definiciones. 5.2. Calidad que debe cumplir una prenda. 5.3. Clasificación general de los defectos.
		6. Costos de producción	6.1. Costo por prenda. 6.2. Formas de pago.

<b>Ciclo</b>	<b>Materia</b>	<b>Temas</b>	<b>Subtemas</b>
5	Tecnología y producción 3	7. Prácticas	<p>7.1. Maquinaria y tecnologías.</p> <p>7.2. Materias primas.</p> <p>7.3. Programación para la producción, procesos.</p> <p>7.4. Control de calidad en la producción.</p> <p>7.5. Costos de producción.</p>
6	Diseño y contexto	1. Introducción a la materia	<p>1.1. Presentación del sílabo, información general de la materia.</p> <p>1.2. Presentación del sílabo, información general de la materia.</p>
		2. Problemática medioambiental y el medio local	<p>2.1. Introducción a la problemática medioambiental local.</p> <p>2.2. ODS relacionados con la problemática medioambiental.</p> <p>2.3. Legislaciones y normativas que rigen la industria local.</p> <p>2.4. Análisis de casos internacionales y locales.</p>
		3. Problemática de la tecnología y la producción y el medio local	<p>3.1. Introducción a la problemática tecnológica.</p> <p>3.2. ODS relacionados con la problemática tecnológica.</p> <p>3.3. Tecnología y producción en diseño en el medio local.</p> <p>3.4. Tecnología apropiada: casos de diseño.</p>
		4. Problemática social y cultural, sectores vulnerables y el medio local	<p>4.1. Introducción a la problemática socio-cultural.</p> <p>4.2. ODS relacionados con la problemática social y cultural.</p> <p>4.3. Casos de diseño social.</p> <p>4.4. Casos de diseño cultural.</p>
		5. Problemática económica, el desarrollo del diseño y el medio local	<p>5.1. Introducción a las problemáticas económicas.</p> <p>5.2. ODS relacionados con la problemática económica.</p> <p>5.3. Economía circular y economía naranja.</p> <p>5.4. Casos.</p>

<b>Ciclo</b>	<b>Materia</b>	<b>Temas</b>	<b>Subtemas</b>
6	Diseño y contexto	6. Integración de las problemáticas y cómo abordar el diseño en el medio local	6.1. Cómo abordar el diseño en el medio local a partir de las problemáticas: investigación y estructuración de un caso local.
	Epistemología	1. Introducción a la Epistemología	1.1. Antecedentes. 1.2. Nociones de Epistemología. 1.3. Relación entre epistemología, filosofía y ontología. 1.4. Noción de paradigma. 1.5. Noción de ciencia.
		2. Posicionamiento	2.1. Aproximación al pensamiento moderno. 2.2. Aproximación al pensamiento posmoderno. 2.3. Aproximación al pensamiento contemporáneo.
		3. Epistemología de la Complejidad	3.1. Paradigma de la simplificación. 3.2. Paradigma de la complejidad. 3.3. Pensamiento relacional y rizomático.
		4. Epistemología del diseño	4.1. El diseño como disciplina compleja. 4.2. Construcción del conocimiento en el diseño. 4.3. EL diseño como ciencia de lo impreciso. 4.4. El pensamiento del diseño. 4.5. Teóricos y teorías del diseño.
	Química	1. Generalidades	1.1. Introducción al estudio de la química. 1.2. Importancia de la química en el área textil.
		2. Estructura de la materia	2.1. Clasificación de la materia. Sustancias y Mezclas. Elementos y compuestos. 2.2. Estados de la materia. 2.3. Propiedades físicas y químicas de la materia. Aplicaciones en el área textil. 2.4. Mediciones y principales unidades de medida. 2.5. Estructura atómica. Moléculas e iones. Nomenclatura (Simbología). 2.6. Seguridad en el laboratorio.

<b>Ciclo</b>	<b>Materia</b>	<b>Temas</b>	<b>Subtemas</b>
6	Química	3. Disoluciones	3.1. ¿Qué es una disolución? 3.2. ¿Qué es la solubilidad? 3.3. ¿Qué es el pH?. Formas de medir el Ph. 3.4. Expresiones de la concentración de soluciones. 3.5. Prácticas de laboratorio sobre preparación de soluciones.
		4. Propiedades de las disoluciones	4.1. Oxido reducción, Decolorantes. 4.2. Prácticas de laboratorio sobre modificaciones de textiles usando químicos.
		5. Compuestos orgánicos	5.1. Propiedades generales de los compuestos orgánicos. 5.2. Principales clases de compuestos orgánicos relacionados con el campo textil. 5.3. Enzimas propiedades y aplicaciones en el área textil.
		6. Polímeros	6.1. Polímeros Clases y principales características. 6.2. Fibras textiles , características físicas y químicas y aplicaciones. 6.3. Modificaciones de las fibras a partir de la química. Tinturados fundamentos, clasificación reacciones. Textiles funcionalizados con nanopartículas. 6.4. Prácticas de laboratorio sobre identificación de las fibras y tinturado.
	Taller de creación y proyectos itinerario	1. Introducción	1.1. El anteproyecto. 1.2. Del anteproyecto al proyecto de diseño. 1.3. El proyecto interdisciplinar. 1.4. La Pertinencia y Factibilidad del proyecto de diseño.
		2. Planificación	2.1. El usuario en el proyecto de diseño. 2.2. Los partidos de diseño: forma función tecnología.

<b>Ciclo</b>	<b>Materia</b>	<b>Temas</b>	<b>Subtemas</b>
6	Teoría para itinerario	1. Nociones generales	1.1. Fundamentación y objetivos del trabajo en base a Itinerarios. 1.2. Núcleos Problemáticos y Temáticas de Investigación: definiciones y características.
		2. Descripción y características de los itinerarios	2.1. Nociones generales acerca de los itinerarios a desarrollarse: Fase de contextualización.
		3. Inscripción en el ámbito profesional	3.1. Relación de los itinerarios planteados con el ámbito de la profesión del diseño. 3.2. Espacios de actuación de las carreras de Diseño en el contexto de los itinerarios planteados. 3.3. Características del trabajo interdisciplinario.
		4. Desarrollo del anteproyecto	4.1. Identificación de núcleos problemáticos. 4.2. Exploración y definición de temáticas de investigación. 4.3. Exploración de problemáticas posibles. 4.4. Contextualización y Problematicación – Empatizar. 4.5. Análisis de Estados del Arte. 4.6. Referenciación teórica, formal y técnica/tecnológica. 4.7. Programación: definición de los partidos de diseño funcional, formal y tecnológico.
	Textiles e indumentaria ancestrales	1. Cosmovisión. Mitología andina. Filosofía andina: Unidad, dualidad. Ternario. Cuatripartición	1.1. Identidad cultural: Antecedentes, diferenciación y sentido de pertenencia, evolución y pérdida de identidad. 1.2. Cosmovisión inca: elementos. 1.3. La sierra andina antes de los incas. 1.4. Cómo entender el pensamiento andino.

<b>Ciclo</b>	<b>Materia</b>	<b>Temas</b>	<b>Subtemas</b>
6	Textiles e indumentaria ancestrales	2. Hacia una semiótica del diseño andino. Iconografía precolombina	2.1. Semiótica del diseño andino: lenguaje, composición, simbolismo, imagen cosmológica. 2.2. La composición simbólica: Iconología, trazado, composición, geometría. 2.3. Leyes de formación del diseño: Factor simbólico, funcional, estilístico. 2.4. Iconología geométrica: estructuras de ordenamiento, formación y síntesis.
		3. Artefactos vestimentarios y sistemas vestimentarios andinos	3.1. Vestimenta, complementos y pintura corporal. 3.2. Psicología, indumento, adorno, aspectos teológicos, elemento sexual, trofeos (medios de aterrorizar), distinción de rango, signo de localidad, ostentación-lujo, extensión del yo corporal. 3.3. Peligros físicos y mágico-religiosos.
		4. Vestimenta indígena ecuatoriana. Vestimenta cotidiana. Vestimenta Festiva	4.1. Etnohistoria del tejido. 4.2. El simbolismo y el significado.
7	Acabados textiles y de la confección	1. Acabados Textiles: Procesos, maquinaria y técnicas actuales de terminados aplicados en la producción de textiles	1.1. Acabados físicos y químicos (aprestos y aditivos): almidonado, engomado, transpirables, impermeables, arrugado con químicos, acabado ignífugo, repelente de manchas, antiestático, anti planchado, antipolilla, antimoho, protección rayos uv, antibacterial. 1.2. Acabados textiles con calor. 1.3. Transformación de telas: drapeado, nido de abeja, manipulaciones, montaje de mullos, etc. 1.4. Impresión 3D.
		2. Acabados para Indumentaria: Procesos, maquinaria y técnicas actuales de terminados aplicados en la producción de indumentaria	2.1. Lavandería: lavado, y suavizado (con enzimas, con ozono). 2.2. Desgastes de jean : lija, cortes, manchas con cloro, piedra pómez, láser. 2.3. Tinturado industrial.

<b>Ciclo</b>	<b>Materia</b>	<b>Temas</b>	<b>Subtemas</b>
6	Textiles e indumentaria ancestrales	2. Hacia una semiótica del diseño andino. Iconografía precolombina	2.1. Semiótica del diseño andino: lenguaje, composición, simbolismo, imagen cosmológica. 2.2. La composición simbólica: Iconología, trazado, composición, geometría. 2.3. Leyes de formación del diseño: Factor simbólico, funcional, estilístico. 2.4. Iconología geométrica: estructuras de ordenamiento, formación y síntesis.
		3. Artefactos vestimentarios y sistemas vestimentarios andinos	3.1. Vestimenta, complementos y pintura corporal. 3.2. Psicología, indumento, adorno, aspectos teológicos, elemento sexual, trofeos (medios de aterrorizar), distinción de rango, signo de localidad, ostentación-lujo, extensión del yo corporal. 3.3. Peligros físicos y mágico-religiosos.
		4. Vestimenta indígena ecuatoriana. Vestimenta cotidiana. Vestimenta Festiva	4.1. Etnohistoria del tejido. 4.2. El simbolismo y el significado.
7	Acabados textiles y de la confección	1. Acabados Textiles: Procesos, maquinaria y técnicas actuales de terminados aplicados en la producción de textiles	1.1. Acabados físicos y químicos (aprestos y aditivos): almidonado, engomado, transpirables, impermeables, arrugado con químicos, acabado ignífugo, repelente de manchas, antiestático, anti planchado, antipolilla, antimoho, protección rayos uv, antibacterial. 1.2. Acabados textiles con calor. 1.3. Transformación de telas: drapeado, nido de abeja, manipulaciones, montaje de mullos, etc. 1.4. Impresión 3D.
		2. Acabados para Indumentaria: Procesos, maquinaria y técnicas actuales de terminados aplicados en la producción de indumentaria	2.1. Lavandería: lavado, y suavizado (con enzimas, con ozono). 2.2. Desgastes de jean : lija, cortes, manchas con cloro, piedra pómez, láser. 2.3. Tinturado industrial.

<b>Ciclo</b>	<b>Materia</b>	<b>Temas</b>	<b>Subtemas</b>
6	Textiles e indumentaria ancestrales	2. Hacia una semiótica del diseño andino. Iconografía precolombina	2.1. Semiótica del diseño andino: lenguaje, composición, simbolismo, imagen cosmológica. 2.2. La composición simbólica: Iconología, trazado, composición, geometría. 2.3. Leyes de formación del diseño: Factor simbólico, funcional, estilístico. 2.4. Iconología geométrica: estructuras de ordenamiento, formación y síntesis.
		3. Artefactos vestimentarios y sistemas vestimentarios andinos	3.1. Vestimenta, complementos y pintura corporal. 3.2. Psicología, indumento, adorno, aspectos teológicos, elemento sexual, trofeos (medios de aterrorizar), distinción de rango, signo de localidad, ostentación-lujo, extensión del yo corporal. 3.3. Peligros físicos y mágico-religiosos.
		4. Vestimenta indígena ecuatoriana. Vestimenta cotidiana. Vestimenta Festiva	4.1. Etnohistoria del tejido. 4.2. El simbolismo y el significado.
7	Acabados textiles y de la confección	1. Acabados Textiles: Procesos, maquinaria y técnicas actuales de terminados aplicados en la producción de textiles	1.1. Acabados físicos y químicos (aprestos y aditivos): almidonado, engomado, transpirables, impermeables, arrugado con químicos, acabado ignífugo, repelente de manchas, antiestático, anti planchado, antipolilla, antimoho, protección rayos uv, antibacterial. 1.2. Acabados textiles con calor. 1.3. Transformación de telas: drapeado, nido de abeja, manipulaciones, montaje de mullos, etc. 1.4. Impresión 3D.
		2. Acabados para Indumentaria: Procesos, maquinaria y técnicas actuales de terminados aplicados en la producción de indumentaria	2.1. Lavandería: lavado, y suavizado (con enzimas, con ozono). 2.2. Desgastes de jean : lija, cortes, manchas con cloro, piedra pómez, láser. 2.3. Tinturado industrial.

<b>Ciclo</b>	<b>Materia</b>	<b>Temas</b>	<b>Subtemas</b>
6	Textiles e indumentaria ancestrales	2. Hacia una semiótica del diseño andino. Iconografía precolombina	2.1. Semiótica del diseño andino: lenguaje, composición, simbolismo, imagen cosmológica. 2.2. La composición simbólica: Iconología, trazado, composición, geometría. 2.3. Leyes de formación del diseño: Factor simbólico, funcional, estilístico. 2.4. Iconología geométrica: estructuras de ordenamiento, formación y síntesis.
		3. Artefactos vestimentarios y sistemas vestimentarios andinos	3.1. Vestimenta, complementos y pintura corporal. 3.2. Psicología, indumento, adorno, aspectos teológicos, elemento sexual, trofeos (medios de aterrorizar), distinción de rango, signo de localidad, ostentación-lujo, extensión del yo corporal. 3.3. Peligros físicos y mágico-religiosos.
		4. Vestimenta indígena ecuatoriana. Vestimenta cotidiana. Vestimenta Festiva	4.1. Etnohistoria del tejido. 4.2. El simbolismo y el significado.
7	Acabados textiles y de la confección	1. Acabados Textiles: Procesos, maquinaria y técnicas actuales de terminados aplicados en la producción de textiles	1.1. Acabados físicos y químicos (aprestos y aditivos): almidonado, engomado, transpirables, impermeables, arrugado con químicos, acabado ignífugo, repelente de manchas, antiestático, anti planchado, antipolilla, antimoho, protección rayos uv, antibacterial. 1.2. Acabados textiles con calor. 1.3. Transformación de telas: drapeado, nido de abeja, manipulaciones, montaje de mullos, etc. 1.4. Impresión 3D.
		2. Acabados para Indumentaria: Procesos, maquinaria y técnicas actuales de terminados aplicados en la producción de indumentaria	2.1. Lavandería: lavado, y suavizado (con enzimas, con ozono). 2.2. Desgastes de jean : lija, cortes, manchas con cloro, piedra pómez, láser. 2.3. Tinturado industrial.

<b>Ciclo</b>	<b>Materia</b>	<b>Temas</b>	<b>Subtemas</b>
7	Taller de creación y proyectos 7	1. Diseño de Autor	<p>1.1. Aproximaciones al Diseño de autor en el campo de la moda.</p> <p>1.2. Lógicas de creación y producción del diseño de autor.</p> <p>1.3. El "estilo" del diseñador. Personalidad relevante y distintiva.</p> <p>1.4. Influencias para el diseñador, un aporte de la diversidad del trabajo creativo.</p> <p>1.5. Baja escala, alta exclusividad.</p> <p>1.6. Mercado local y global para el diseño de autor.</p> <p>1.7. Creatividad.</p> <p>1.8. Innovación aplicada.</p> <p>1.9. Tendencias internacionales.</p> <p>1.10. El valor de la individualidad.</p> <p>1.11. Búsqueda local propia y personalizada.</p> <p>1.12. Lo atemporal en el diseño de autor.</p> <p>1.13. Metodología para el diseño de autor.</p> <p>1.14. Diseño de autor Latinoamericano y ecuatoriano. Realidad local.</p>
		2. Proyecto de Alta costura / Conceptual	<p>2.1. Exploración e investigación aplicada a proyecto vestimentario de una colección de indumentaria de alta complejidad.</p> <p>2.2. Experimentación aplicada a proyecto vestimentario de una colección de indumentaria de alta complejidad.</p> <p>2.3. Modelado expresivo aplicado a proyecto vestimentario de una colección de indumentaria de alta complejidad.</p> <p>2.4. Innovación aplicada a proyecto vestimentario de una colección de indumentaria de alta complejidad.</p> <p>2.5. Desarrollo de una colección de indumentaria de alta complejidad.</p>

<b>Ciclo</b>	<b>Materia</b>	<b>Temas</b>	<b>Subtemas</b>
7	Taller de creación y proyectos 7	3. Proyecto de Fantasía	<p>3.1. Exploración e investigación aplicada a proyecto vestimentario de una colección de indumentaria de alta complejidad.</p> <p>3.2. Experimentación aplicada a proyecto vestimentario de una colección de indumentaria de alta complejidad.</p> <p>3.3. Modelado expresivo aplicado a proyecto vestimentario de una colección de indumentaria de alta complejidad.</p> <p>3.4. Innovación aplicada a proyecto vestimentario de una colección de indumentaria de alta complejidad.</p> <p>3.5. Desarrollo de una colección de indumentaria de alta complejidad.</p>
8	Calidad y evaluación de proyectos	1. Conceptos generales	<p>1.1. Planeación estratégica.</p> <p>1.2. Definiciones de tipos de productos.</p> <p>1.3. Gestión del Diseño.</p> <p>1.4. Evaluación.</p>
		2. Estructura del modelo de negocio	<p>2.1. Introducción a modelos de negocio.</p> <p>2.2. Calidad.</p> <p>2.3. Niveles de calidad.</p> <p>2.4. Evaluaciones comparativas.</p>
		3. Costos Producto o Servicio	<p>3.1. Egresos / Costos Operativos / Inversión.</p> <p>3.2. Costo hora diseñador.</p> <p>3.3. Costos Productos.</p> <p>3.4. Costos de desarrollo.</p>
		4. Métodos para evaluación de proyectos de diseño	<p>4.1. Tipos de métodos.</p> <p>4.2. Aplicación de los métodos en casos de estudio.</p>
		5. Proyecto final	<p>5.1. Desarrollo del proyecto de evaluación.</p>

<b>Ciclo</b>	<b>Materia</b>	<b>Temas</b>	<b>Subtemas</b>
8	Narrativas académicas	1. Documentación y sistematización de bibliografía	1.1. Técnicas de exploración de información, criterios de exclusión, inclusión. 1.2. Repositorios bibliográficos.
		2. Lectura, análisis y contextualización de información existente	2.1. Técnicas de revisión sistemática de literatura. 2.2. Gestores bibliográficos.
		3. Ensayos académicos y estructura	3.1. ¿Cómo producir artículos académicos? 3.2. Estructura y requisitos de los artículos académicos. 3.3. Consejos prácticos para elaborar buenos artículos. 3.4. Evaluación temática.
		4. Artículos científico y estructura	4.1. ¿Qué es un artículo científico? 4.2. Características de los artículos científicos. 4.3. Propiedades generales de los artículos científicos. 4.4. ¿Cómo producir artículos científicos? 4.5. La ética en los artículos también cuenta, y mucho.
	Portafolio	1. El portafolio	1.1. Qué es y para qué sirve. 1.2. tipos de portafolio.
		2. Portafolio estudiantil	2.1. Características y contenidos. 2.2. Recolección de información. 2.3. Plataformas para creación de portafolio. 2.4. Desarrollo de contenidos.
		3. Portafolio profesional	3.1. Características y contenidos. 3.2. Recolección de información. 3.3. Desarrollo de contenidos. 3.4. Plataformas para creación de portafolio.

<b>Ciclo</b>	<b>Materia</b>	<b>Temas</b>	<b>Subtemas</b>
8	Prácticas de vinculación: laboratorio social	1. Introducción al servicio a la comunidad	<p>1.1. Sensibilización, involucramiento y compromiso con la sociedad.</p> <p>1.2. Grupos vulnerables, grupos de atención prioritaria.</p> <p>1.3. Brechas socioeconómicas en el Ecuador, los grandes problemas de la desigualdad social.</p> <p>1.4. Trabajo voluntario o trabajo social.</p> <p>1.5. Proyectos de servicio a la comunidad, importancia e impacto.</p>
		2. Claves para el cuidado de personas en condición de vulnerabilidad	<p>2.1. Términos base.</p> <p>2.2. ODS que atienden al fin del cuidado de personas en condición de vulnerabilidad.</p> <p>2.3. Niñas, niños, adolescentes y adultos mayores.</p> <p>2.4. Personas con discapacidades físicas y cognitivas.</p> <p>2.5. Instituciones en el contexto local que trabajan a favor de estos grupos.</p>
		3. Cuidado del medioambiente	<p>3.1. Términos base.</p> <p>3.2. ODS que atienden al fin del cuidado del medio ambiente.</p> <p>3.3. Nuestra acción por la conservación y un medioambiente sano.</p> <p>3.4. Instituciones en el contexto local que trabajan a favor de este objetivo.</p>
		4. Acción social y comunidad	<p>4.1. Trabajo con la comunidad, mediación y trabajo en equipo.</p> <p>4.2. Cultura de Paz.</p> <p>4.3. ODS que atienden al fin de afianzar el sentido de comunidad.</p> <p>4.4. Instituciones en el contexto local que trabajan a favor de este objetivo.</p> <p>4.5. Guía y asesoramiento para la presentación de un proyecto de servicio a la comunidad.</p>
		5. Acción social y comunidad	<p>5.1. Presentación de propuesta de actividades en favor de la sociedad y/o el medioambiente (Carta de Aceptación).</p> <p>5.2. Cumplimientos de actividades propuestas (Carta de conformidad, Informe final de actividades).</p>

<b>Ciclo</b>	<b>Materia</b>	<b>Temas</b>	<b>Subtemas</b>
8	Taller de graduación	1. Contextualización	1.1. Investigación Bibliográfica. 1.2. Investigación de campo. 1.3. Análisis de Homólogos.
		2. Planificación	2.1. Análisis de contexto / muestra / Problemática del Usuario. 2.2. Partidos de diseño / unidades y variables de análisis.
		3. Diseño del proyecto/ desarrollo de la investigación	3.1. Diseño final y evaluación / resultados y discusión. 3.2. Ideación / recolección de datos. 3.3. Aplicaciones finales.
		4. Edición final del documento	4.1. Redacción. 4.2. Diagramación.

Tabla 23 Sílabos Pensum 200

Las recomendaciones que se realizaron, fueron en base a la información recopilada sobre las entrevistas y encuestas a los Diseñadores Independientes y a Coordinadores de la Carrera de Diseño Textil y Moda de la Universidad del Azuay; los sílabos del Pensum 101 y 200, con el fin de saber qué cambios se han hecho en el nuevo Pensum, y en base a eso generar nuevas recomendaciones para una futura reestructuración de la malla curricular.

Se presentan las recomendaciones para una futura reestructuración de la malla curricular.

Contenido escasamente aprovechado del Pensum 101	Recomendación para futuras reestructuraciones	Recomendaciones ya realizadas en el Pensum 200
<b>Área de Diseño</b>		
Diseño de ropa de bebé y de niño	Se debe impulsar a que los estudiantes a tengan más curiosidad acerca del campo de la ropa de niños y bebes, con el fin de que puedan adquirir la mayor cantidad de contenidos acerca de la confección de prendas	Analizando el Pensum 200 se identificó que el contenido de ropa para bebé y niño ha sido eliminado, por lo que se recomienda que se mantenga los conceptos básicos que están siendo brindados para que los estudiantes puedan tener un cierto conocimiento acerca de este contenido.
Diseño de traje de fantasía	Que se mermen las horas o se pueda sustituir por otro contenido como la ropa casual femenina, ya que la mayoría de diseñadores no se dirigen a este tipo de mercado	Se analizó el Pensum 101 que cuenta con 102 horas para este contenido, mientras que en el Pensum 200, cuenta con un total de 38 horas. Por lo tanto, está bien que las horas se hayan disminuido, ya que, es algo que no aplican los diseñadores dentro de su vida profesional, por esta razón se recomienda que se brinde un conocimiento básico acerca de esta asignatura.
La expresión, el concepto, las dimensiones denotativa y connotativa, la forma o Gestalt, la percepción estructural del objeto, el proceso perceptivo, la complejidad y leyes perceptivas, criterios constructivos, estructura morfológica, principios estructurales	Que se siga brindado este contenido ya que es fundamental para el diseño, por lo cual se debe dar ejemplos que tengan que ver con el campo de la moda y dar a conocer la importancia de esta, para que futuros diseñadores puedan aplicar este contenido	En el Pensum 101 se contaba con 4 contenidos acerca de esta asignatura, mientras que en el Pensum 200 se cuenta con 3 contenidos, por lo que quitaron el contenido de El color, para agregar la materia de Cromática, para así profundizar esta asignatura. Por lo que se recomienda que se mantenga la Materia de Morfología dando ejemplos que se relacionen a la indumentaria y como se podría aplicar estos contenidos en el campo laboral.

Contenido escasamente aprovechado del Pensum 101	Recomendación para futuras reestructuraciones	Recomendaciones ya realizadas en el Pensum 200
<b>Área de Tecnología y Producción</b>		
Hilatura artesanal	Que se mantenga este contenido, por lo que es importante saber las características de la hilatura artesanal. De tal manera que se de los conocimientos básicos y que se disminuyan las horas de enseñanza acerca de este contenido para que pueda ser aprovecharlos en otros contenidos	Dentro del Pensum 200, el contenido de hilatura artesanal se ha eliminado, por lo que se recomienda que se siga dando la práctica en hilatura experimental para que los alumnos tengan conocimiento acerca de los procesos de la misma.
Patronaje y confección de gabardina de hombre	Que se siga brindando este contenido para futuras reestructuraciones, ya que es importante saber acerca de la ropa masculina	Para el diseñador es importante tener conocimiento acerca de crear prendas tanto para mujeres como para hombres, por lo que dentro del Pensum 200 los contenidos se mantienen igual.
Patronaje y confección de lencería (bikini pantie, tanga de cintura y cadera; brasier con aros y sin	Es importante que se de este tema con el fin de impulsar a los estudiantes con el objetivo de que haya más universos del vestir, en los cuales puedan ponerlos en práctica y no quedarse con un solo tipo de mercado dentro de la moda que ya está saturado en la ciudad de Cuenca	Analizando los dos Pensum se puede identificar que se dan los mismos contenidos con la única diferencia que en el Pensum 200 se da en la aplicación de Audaces. De esta manera, es importante que se mantenga estos contenidos, por lo que a través de esto se puede generar nuevas prendas y también el diseñador debe tener conocimientos en los diferentes universos del vestir de la moda.
Lavandería de denim, procesos	Es importante que se den los procesos acerca del denim, sin embargo, se debe poner en práctica estas técnicas a partir de la realización de una prenda que conlleve alguno de los procesos	Es importante saber los procesos que se llevan a cabo para la elaboración del Denim y cómo se realiza el desgaste, por lo que se recomienda que esa asignatura se mantenga tal cual
Prendas inteligentes, nanotecnología y biónica	Este contenido es importante que sea impartido hacia los estudiantes, ya que, con el paso del tiempo, se va volviendo más en una era digital, en la cual, esto impulsaría a los estudiantes a crear prendas más innovadoras mediante las bases obtenidas dentro de la Universidad	Es importante para el diseñador innovar dentro de sus creaciones, por lo que elaborar prendas inteligentes debe partir desde cómo es su proceso de creación desde el inicio hasta llegar al prototipo final con el fin de que se pueda ir más allá de las prendas comunes

Contenido escasamente aprovechado del Pensum 101	Recomendación para futuras reestructuraciones	Recomendaciones ya realizadas en el Pensum 200
<b>Área de Reflexión y Conocimiento</b>		
<p>Antropología, método, etnografía, etnología, cultura, relativismo cultural, aculturación, género, interculturalidad, etnicidad, tribus urbanas, arte sociedad y cultura, cultura de las artes</p>	<p>La teoría es parte fundamental del aprendizaje ya que gracias a esta se puede profundizar y conocer más acerca de lo que sucede en nuestro entorno, por lo que los contenidos en base a la cultura se deben seguir impartiendo</p>	<p>Dentro del pensum 101 se daba la asignatura de antropología cultural, sin embargo, en el pensum innovador esta se ha eliminado, por lo que se recomienda que se pueda ofrecer como una optativa para aquellos estudiantes que se encuentren interesando en los contenidos brindados dentro de ella</p>
<p>El traje en la prehistoria en Oriente: contextos, características estéticas y funcionales de Creta, Egipto, Grecia, Etruria, Roma, Bizancio, Edad Media, Renacimiento, Siglo XVII, Siglo XVIII, y Siglo XIX</p>	<p>Es importante que se den los contenidos acerca de la historia de la moda, ya que forma parte del diseñador y a través de estas se guían para realizar nuevas propuestas de diseño. Sin embargo, se debe poner más énfasis en la ropa actual y como se podría ir innovando</p>	<p>Historia: Se analizó las horas tanto del Pensum 101 como las del 200, en donde se da a conocer que en la nueva malla se redujeron las horas acerca de los contenidos de historia de la moda por lo que dentro del rol como diseñador independiente se debe tener conocimientos acerca de los cambios que ha habido en el campo de la moda, en los cuales se necesita impartir contenidos acerca de la historia de la moda desde cuándo inicio hasta la actualidad</p>
<p>Estética, desarrollo, hitos. El concepto del arte y de lo feo. Teorías sobre el gusto. Arte y belleza en la antigüedad. Teorías del Artes</p>	<p>Este contenido es importante ya que la estética busca el porqué de las cosas, esta trata de generar sensaciones a través de una expresión, dentro de la moda es muy importante porque mediante las prendas se expresa lo que el diseñador quiere mostrar a su público</p>	<p>En base a la estética, es importante que se de estos contenidos para que los alumnos puedan saber sobre la teoría que conlleva esta asignatura. Sin embargo, es importante que se dé más énfasis acerca del campo de la moda para que de esta manera, pueda crear un mayor interés</p>
<p>Fundamentos básicos de la estadística: cálculo básico, lógica</p>	<p>Los contenidos que se dan en la materia de matemáticas son básicos, los cuales podrán ser utilizados a futuro para ciertos contenidos, como en tecnología y producción, patronaje, entre otros. Por eso se recomienda se siga dando esta materia.</p>	<p>Para el diseñador independiente, los contenidos relacionados con las matemáticas siempre van a estar presente, ya que estas son utilizadas para sacar costos, por lo que es importante que en la academia se den contenidos basados en cómo aplicarlos dentro del campo laboral, por lo que se recomienda que este contenido se siga brindando dentro de la malla curricular</p>

Contenido escasamente aprovechado del Pensum 101	Recomendación para futuras reestructuraciones	Recomendaciones ya realizadas en el Pensum 200
<b>Área de Representación</b>		
<p>Audaces Patrones: herramientas, dibujo y escalado de patrones, nociones básicas, herramientas profesionales</p> <p>Audaces Tizado: tendido automático y manual, edición de piezas y optimización del tendido</p> <p>Audaces Idea: modelado 4D, herramientas y entorno de trabajo</p> <p>Richpeace Designer: puntadas, caminos, áreas, densidades y dirección. Bordado, relleno, contorno y proceso hacia la bordadora.</p> <p>Virtual fashion 3D y Fashion 3D: usos de formas y trazados, cortes en tela. Fashion Photo Editor de materiales: crear y modificar tejidos y Virtual Fashion makeup y Fashion Photo Studio, carrete, foto e imagen</p>	<p>Estas aplicaciones son utilizadas por los estudiantes en donde ponen en práctica el patronaje digital, sin embargo, al salir al campo laboral ya no cuenta con licencia para seguir utilizando este programa, y tampoco lo adquieren por lo que es costosa, por lo que se recomienda que se mantenga estos conocimientos, pero también que se pueda dar otra aplicación similar para que los graduados puedan ponerlos en práctica</p>	<p>Se analizó el Pensum 200 en el cual se incrementaron más horas de la aplicación de audaces, ya que esta resulta útil para los estudiantes a la hora de ponerlos en práctica en la academia, sin embargo, en el campo profesional está no se aplica por ser una aplicación costosa, pero utilizan aplicaciones similares para patronar. Por eso se recomienda que el contenido de audaces se siga dando para que los estudiantes puedan realizar sus patrones de una manera más rápida.</p>
<p>Audaces Patrones avanzado: Trazado y escalado de patrones avanzados de sastrería y de lencería</p>	<p>Como ya se habló anteriormente, es importante que se de este contenido para ampliar los conocimientos de los estudiantes y experimenten a través de esta aplicación que brinda la Universidad. Sin embargo, estos no son puestos en práctica ya que esta herramienta es costosa</p>	<p>Moldería especializada 1: Se ha analizado que hay 112 horas dirigidas a los contenidos de sastrería, mientras que en el Pensum 101 hay 40 horas. Por lo tanto, se recomienda que se mantenga las horas que se daba en el anterior pensum para que esas horas restantes puedan ser aprovechadas en otros contenidos de los cuales podrían ser Ilustrador o Photoshop</p>
<p>Axonometría: tipos, acotaciones, escala, simbologías, orientación de planos de corte, planos y líneas especiales</p>	<p>Este contenido es similar a las fichas técnicas, por lo que es importante para el diseñador saber acerca de las escalas, de los planos entre otros. Sin embargo, los ejemplos que brindan dentro de las clases, son relacionados a temas que no están aliados a la moda, por lo que beneficiaría a los estudiantes realizar ejemplos basados en el campo de la moda</p>	<p>Se analizó los contenidos de esta asignatura, por la axonometría y la isometría vendría a ser contenidos similares, sin embargo, teniendo en cuenta los comentarios de los diseñadores, ellos no utilizan estos contenidos en su profesión, por lo se recomienda que pongan más énfasis en la realización de fichas técnicas</p>
<p>Diagrama de Gantt Sistema PERT</p>	<p>Se debe seguir impartiendo este contenido partiendo de lo básico para que así también puedan ir descubriendo otros tipos de metodologías</p>	<p>En el Pensum 101 se contaba con 6 horas por lo que ahora en el Pensum 200 se ha reducido 2 horas dando un total de 4 horas, por lo tanto, se recomienda que se mantenga las mismas horas para estos contenidos</p>

Tabla 24 Recomendaciones para una futura reestructuración de la malla curricular

Optativas y recomendaciones de contenidos según las respuestas obtenidas por los diseñadores independientes :

- Psicología del cliente
- Marketing y manejo de redes sociales
- Modelado de maniquí
- Estilismo de moda
- Ecodiseño
- Corte y confección de prendas (mayor énfasis en patronaje)
- Modelado sobre maniquí
- Sociología de la moda
- Estudio de tendencias
- Asesoría en ventas (contabilidad)
- Creación de marca personal
- Acabados textiles



**Figura 13** Tormenta de inspiración, las telas de alta tecnología en tus manos y haz ropa futurista con papel (Sohu, 2017).

4.2

# Artículo

A continuación, se presenta un breve resumen acerca del artículo académico, el mismo que aspira a ser publicado en una revista académica de la Universidad del Azuay, por lo que no se presenta en su totalidad ya que se requiere cumplir con el criterio de originalidad.

## Título

La formación académica y la práctica profesional del diseñador de moda

## Resumen

Dentro del campo académico, existe una cierta desarticulación entre lo que se enseña en la formación profesional del diseñador de textil y moda, con respecto a lo aplicado en su ejercicio profesional independiente en la ciudad de Cuenca. La presente investigación se basa en la recopilación de datos, en donde se definió a los diseñadores independientes y coordinadores de la carrera de Diseño Textil e Indumentaria de la Universidad del Azuay de la ciudad de Cuenca, para realizar encuestas y entrevistas en base a los contenidos que fueron brindados por la Universidad del Azuay, en la cual se determinará los puntos discordantes, con el fin de generar nuevas recomendaciones para una futura reestructuración de la malla curricular. generar nuevas recomendaciones para una futura reestructuración de la malla curricular.

## Introducción

Este artículo parte de la realización de una investigación acerca de los graduados del Pensum 101, para saber qué contenidos aplican en su vida profesional de acuerdo a lo aprendido en la Universidad, con el fin de conocer si hay discordancias que deban ser tratadas para un mejoramiento académico. Para esto, lo primero que se realizó es definir a los diseñadores independientes de la ciudad de Cuenca para saber dónde están ubicados y a qué tipo de mercados se dirigen, seguido a esto se realizó una base de datos para saber cuántos diseñadores serán casos de estudio para esta investigación, y por último se procedió a realizar encuestas y entrevistas en base a la malla curricular acerca de los contenidos que fueron brindados dentro de su vida académica. A partir de esta recolección de datos se realizaron nuevas recomendaciones para una futura reestructuración de la malla curricular.

El diseño se define como la creación de algo para satisfacer una necesidad, y crea la innovación de un producto, según el mercado objetivo. Por tanto, la tarea del diseñador es descubrir las necesidades de sus usuarios y para ello, el diseñador inicia un proceso creativo, a través de la investigación, la observación para determinar quiénes son sus usuarios, las características de las

personas que utilizarán su ropa, quiénes comprarán y las características de sus competidores. Por esta razón, el diseñador debe ser capaz de entender cómo funciona su negocio, cómo se verán sus clientes, la ropa que fabricarán, los costos, entre otros (Valdiviezo Rodríguez, Larzabal Fernández, & Pilla Aman, 2019).

La malla curricular es una representación gráfica de todas las materias que el alumno debe cursar durante su periodo lectivo, en la cual, estas son organizadas y evaluadas de acuerdo con los objetivos establecidos por la universidad, que permiten a los estudiantes alcanzar un buen desempeño académico y profesional. Los estudiantes deben tomar las asignaturas ofrecidas en cada período lectivo de manera obligatoria, para pasar al siguiente nivel, a fin de completar la malla curricular establecida (Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, 2022).



## Metodología

En cuanto a la metodología abordada en la investigación, esta se basa ante todo en una investigación cualitativa, en la que se realizan encuestas y entrevistas, para una recolección de datos en base a los temas que se enseñan, con lo que se aplica en el ejercicio profesional, en la cual se cuenta con la participación de los graduados de la Carrera de Diseño Textil y Moda del Pensum 101 de la Universidad del Azuay y con los coordinadores que reestructuraron la malla curricular. Seguido a esto, se analiza los datos obtenidos de toda la investigación realizada, en donde se reconocerá los puntos discordantes dentro de la formación académica para estudiarlos y saber por qué estos contenidos no fueron aplicados en su profesión.

Para comenzar, el grupo al que se va a dirigir esta investigación es a los diseñadores independientes que forman parte del Pensum 101 (2009-2017), que se encuentran ejerciendo dentro de la ciudad de Cuenca. Para esta investigación, se ha tomado en cuenta la tesis de la Diseñadora Priscila Cabrera, en donde obtuvo una base de datos de los egresados de Diseño Textil y Moda graduados hasta el año 2021, en

donde existen alrededor de 303 graduados, sin embargo, para este estudio se tomará en cuenta a los que se hayan graduado en el año 2013 hasta 2021, años en los que culmina con la última generación, del Pensum 101, dándonos un total de 90 graduados que tienen su marca de manera independiente (Cabrera, 2021).

Seguido a esto, se consultaron los sílabos históricos de la Carrera de Diseño Textil y Moda del Pensum 101, que consta en 32 periodos comenzado en septiembre 2009 y culminando en julio 2021. Se procede a realizar una base de datos acerca de la misma, para esto se dividió en las cinco áreas que son: Área de Diseño que cuenta con 16 temas, el Área de Tecnología y Producción cuenta con 28 temas, el Área de Reflexión y Conocimiento cuenta con 13 temas, el Área de Representación cuenta con 17 temas y el Área de Gestión cuenta con 11 temas. Con el fin de realizar una primera encuesta a los diseñadores acerca de los contenidos que fueron dados en la Carrera (UDA, s.f.).

Una vez obtenida esta base de datos del total de los graduados y la base de datos de los contenidos, se procede a contactar a los diseñadores mediante las redes sociales como Whatsapp, Facebook e Instagram, con el fin de realizarles una primera encuesta por medio de la herramienta de Google Forms, con respecto a los contenidos que fueron dados en la academia, y qué sugerencias pueden dar para un mejoramiento de la malla, en la que se contó con la respuesta de 53 graduados. La misma consta con 3 preguntas, en la cual la primera es una pregunta cerrada acerca de los contenidos, en donde los diseñadores tienen la opción de poner entre SI o NO, es decir si aplican o no esos contenidos. La segunda es una pregunta abierta, en donde los diseñadores cuentan en términos generales los temas que fueron dados en relación con su vida profesional actualmente, y la última es otra pregunta abierta, en donde realizan recomendaciones de contenidos que considere importantes que se incorporen a la malla curricular, o qué materias necesitan profundizar más.

## Resultados



De acuerdo con los resultados obtenidos de las 54 encuestas, se procede a realizar una tabla de los puntos discordantes, divididas en: Bajo o Nulo discordancia, Medio Discordancia, y Alta Discordancia. Para esta investigación, se toma en cuenta los contenidos que forman parte de alta discordancia, ya que, a partir de esa base de datos, se realiza una entrevista a los diseñadores, para obtener más información sobre este tema. Entre los 23 entrevistados que analizaron cada una de las respuestas, se puede concluir que hay más discordancias en las asignaturas de Gestión, computación y patronaje, ya que estos contenidos son esenciales a la hora de aplicarlos en su vida profesional.

Por otro lado, en la entrevista se les preguntó acerca de cada contenido que no aplicaron, y estas fueron algunas de las respuestas. Dentro del área de Diseño, los contenidos que se dan son acerca del diseño para ropa de bebé, de niño, para el mercado masculino, el traje de fantasía, entre otros. Por lo que los graduados no se dirigen a esos mercados, ya que se enfocan más a la ropa juvenil femenina. Por otro lado, en el área de Reflexión y Conocimiento, los egresados encuentran que estos

temas no son muy útiles para aplicar en su práctica profesional, ya que la Carrera en sí debe ser más práctica que teórica, por lo que el diseñador independiente lo que hace es realizar la prenda y venderla, sin embargo, lo sienten útil como manera de inspiración.

Tal es el caso de la gestión, donde los diseñadores se frustran porque no saben cómo administrar su negocio, cómo calcular los costos en qué invertir, entre otras cosas. Por otro lado, cuando se trata de la asignatura de Computación, los egresados están satisfechos con el contenido que se les presenta, sin embargo, sienten la necesidad de prestar más atención al contenido de Adobe Illustrator y Photoshop, porque estas son las aplicaciones que utilizan en su vida profesional para crear diseños, fichas técnicas, patrones, entre otras cosas. Y finalmente el tema de patronaje, donde también expresaron su molestia con el contenido brindado, por lo que sugirieron utilizar nuevas metodologías para la creación de patrones y también profundizar en estos temas.

Por otro lado, en base a las entrevistas realizadas a los ex coordinadores del Pensum 101, se abordó el tema de cómo fue el proceso para la reestructuración de la malla curricular, en la cual ha cambiado por exigencias del Gobierno para un mejoramiento académico, por lo que se han realizado estudios como revisión del historial de los egresados, en donde realizaron su prácticas pre profesionales, también entrevistando a los diseñadores, llenando documentos, entre otros. A partir de esta investigación deben cumplir con los requisitos que pide el Gobierno, por lo cual se ha reducido la cantidad de horas impartidas por cada materia, en donde los docentes recomiendan que el estudiante busque otros métodos para ampliar su conocimiento, y no solo quedarse con lo que dan en la academia.

## Discusión

Luego de haber realizado esta recopilación de datos, podemos observar en base a esta discusión que en la ciudad de Cuenca existe un limitado mercado al que se dirigen los diseñadores, ya que, estos se dirigen hacia el mercado juvenil, sin tener en cuenta que hay varios mercados en los que se pueden desempeñar. Por este motivo creen que no hay muchas oportunidades en la ciudad de Cuenca, sin embargo, es porque no se ha realizado una investigación correcta acerca de las necesidades de los usuarios que forman parte de la ciudad.

Si bien el diseñador de moda juega un papel importante en la industria, es el responsable profesional del proceso de diseño, creación, desarrollo e innovación en base a la vestimenta dentro del mercado para satisfacer las necesidades y requerimientos de los consumidores. En las empresas textiles contratan al menos a un diseñador de moda, ya que se cuenta con un departamento del área de diseño, en donde se supervisa los proveedores, la tela, la calidad, los acabados, supervisar la prenda, realizar procesos creativos, entre otros, sin embargo, no ven la necesidad de contratar más diseñadores, lo que debe

enfatar la importancia del diseñador de moda en la empresa, en la cual no solo requieren de uno para realizar grandes colecciones, sino de varios (UNIR, 2021).

Entonces, no solo en la ciudad de Cuenca pasa esto, sino ya es a de manera internacional en donde las empresas no ven la importancia de contratar a un diseñador, ya que hay veces que solo ven lo que está en tendencia y lo copian, o adquieren los servicios de un diseñador Freelance para que cree sus colecciones. Al no contratarlos se benefician las empresas, ya que no es lo mismo pagar por un servicio que pagar a un empleado, por lo que el diseñador independiente llega a un acuerdo de pago por sus servicios, mientras que un empleado tiene su sueldo fijo y su seguro (Tamara & Reyes, 2021).

# Conclusiones

Al concluir con el proyecto de investigación se aspira a seguir analizando los procesos de reestructuración de las mallas curriculares con el fin de que se pueda conocer en base a las asignaturas que son brindadas dentro de la Carrera de Diseño Textil e Indumentaria, de igual manera seguir investigando acerca de los diseñadores independientes, ya que gracias a el análisis realizado con anterioridad se obtuvieron recomendaciones, en las que se consiguió conocer más a fondo acerca de que es lo que ellos aplican dentro de su vida profesional una vez culmina la Universidad.

La metodología desarrollada dentro del proyecto, fue una recopilación de datos, en la cual se utilizó un método cuantitativo que se basó en realizar encuestas y entrevista a los Diseñadores graduados del Pensum 101 y de igual manera a los Coordinadores de la Carrera que formaron parte para la reestructuración de la malla curricular del Pensum 101. Una vez realizada esta recopilación de datos se lleva a cabo

una tabla de los puntos discordantes donde se encontró que hay más discordancias en las asignaturas de Gestión, Patronaje y Computación. Se concluye que se necesita poner más énfasis en estas asignaturas con el fin de mejorar los contenidos que son brindados por la Universidad para los futuros diseñadores de la carrera de Diseño Textil e Indumentaria.

Para esto también se realizó una investigación acerca de las mallas curriculares de la Universidad del Azuay y de igual manera de otras universidades, en donde nos enfocamos en el pensum 101 de la Carrera de Diseño Textil y Moda, ya que este fue nuestro objeto de estudio en base a los diseñadores independientes para poder realizar una encuesta con la participación de 90 diseñadores independientes de los 121 que hay acerca de los contenidos que fueron o no aplicados según cada una de las áreas: Diseño, Tecnología y Producción, Reflexión y Conocimiento, Representación y Gestión, obteniendo como resultado 54 respuestas, con el fin de saber en dónde se encuentran las mayores discordancias, por lo que se recopiló estos datos para investigarlos más a profundidad mediante una entrevista con

los diseñadores que accedieron a realizarla de los cuales fueron 24 y con la participación de los Coordinadores: Freddy Gálvez, Ruth Galindo, María del Carmen Trelles, Julia Tamayo y Genoveva Malo.

Para finalizar, como conclusión del proyecto se debe seguir investigando a partir de las recomendaciones dadas, para poder aportar a la mejora de la articulación académica, por lo que también se tomó en cuenta que siempre va a ver desacuerdos sobre la academia, por lo que se debe aprovechar la enseñanza y el aprendizaje que la Universidad brinda mediante sus conocimientos a los alumnos, pero también depende de cada uno de ellos que tomen la iniciativa de investigar más allá, ya sea en base a un tema específico o algo relacionado con el campo laboral, para que así de esta manera puedan ampliar sus conocimientos.

---

# Recomendaciones

Al concluir con el proyecto de investigación se aspira a seguir analizando los procesos de reestructuración de las mallas curriculares con el fin de que se pueda conocer en base a las asignaturas que son brindadas dentro de la Carrera de Diseño Textil e Indumentaria, de igual manera seguir investigando acerca de los diseñadores independientes, ya que gracias a el análisis realizado con anterioridad se obtuvieron recomendaciones, en las que se consiguió conocer más a fondo acerca de que es lo que ellos aplican dentro de su vida profesional una vez culmina la Universidad.

Seguido a esto, en base a todo lo analizado es importante que los contenidos y asignaturas se relacionen al contexto de la ciudad de Cuenca, con el fin de impulsar a los diseñadores a crear en base a su ciudad y de igual

forma motivar para que se lancen dentro del ámbito del ejercicio profesional de manera independiente, para que así puedan destacar sus habilidades y sobre todo emprender.

Se recomienda que se debe seguir con el método de evaluación de cada Pensum cuando esté ya vaya a culminar, en el cual se debe contar con la participación de los graduados para obtener respuestas más certeras, en donde se analicen los contenidos que fueron más satisfactorios dentro de su formación académica, con el fin generar nuevas recomendaciones para futuras reestructuraciones de las mallas curriculares.



# BIBLIOGRAFÍA

- Araujo, M. D., & Bramwell, D. (2015). Cambios en la política educativa en Ecuador desde el año 2000. UNESCO.
- Arias, L. E. (2018). Estrategias de aprendizaje y rendimiento académico en la asignatura Análisis Matemático II. Scielo. Recuperado el junio 08, 2022, de [http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1019-94032018000200002#tab02](http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1019-94032018000200002#tab02)
- P. (2020a, febrero 19). *Fashion in Economics*: La importancia de la educación en la moda como impulsor económico. TALLER. <http://taller-fdp.com/fashionineconomics-la-educacion-en-la-moda/>
- Bravo, E. (2021). Análisis de la influencia del modelo hegemónico de la moda en los procesos creativos del diseño de indumentaria independiente en la ciudad de Cuenca y su incidencia en la innovación. Cuenca: Universidad del Azuay.
- P. (2013, Junio). Buen Vivir Plan Nacional. Recuperado el Enero 27, 2022, de Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo: <http://ftp.eeq.com.ec/upload/informacionPublica/2013/PLAN-NACIONAL-PARA-EL-BUEN-VIVIR-2013-2017.pdf>
- Calderin, J. (2016). La industria del diseño de modas. México: Trillas.
- Campi, I. (2020). ¿Qué es el diseño? Barcelona: Gustavo Gili.
- Companioni, O. L. (2015). El proceso de formación profesional desde un punto. INIE, 1-23.
- Cubeiro, A., Besora, G., Malem, F., Rojas, C., Kiyama, N., García Salord, M., . . . Brandolini, C. (2018-2019). Researchgate. Obtenido de [https://www.researchgate.net/publication/351118694\\_Analisis\\_de\\_marcas\\_de\\_diseno\\_independiente\\_cordobes](https://www.researchgate.net/publication/351118694_Analisis_de_marcas_de_diseno_independiente_cordobes)
- Díaz, A. Z. (2011, Abril). El diseñador gráfico independiente y sus clientes: El éxito de las relaciones comerciales a través de la gestión. Obtenido de [https://www.palermo.edu/dyc/maestria\\_diseno/pdf/tesis.completas/67%20ZetinaDiaz.pdf](https://www.palermo.edu/dyc/maestria_diseno/pdf/tesis.completas/67%20ZetinaDiaz.pdf)
- Diccionario de la Real Academia Española. (2022). Textil. Obtenido de <https://dle.rae.es/textil?m=form>
- Diccionario de la Real Academia Española. (2022). Moda. Obtenido de Real Academia Española: <https://dle.rae.es/moda?m=form>
- Faerm, Steven. (2015). Building Best Practices for Fashion Design Pedagogy: Meaning, Preparation, and Impact. Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación. 189-213. 10.18682/cdc.vi53.1636.
- Fariols, y. (1994). Formación profesional y desarrollo. Obtenido de <file:///C:/Users/HOME/Downloads/Dialnet-FormacionProfesionalYDesarrollo-117951.pdf>
- Ferrero, N. M. (2014). Situación y Evolución del Mercado de la Moda: Análisis de la Percepción del Consumido de E-fashion. Obtenido de Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales: [https://buleria.unileon.es/bitstream/handle/10612/3845/71453105V\\_GMIM\\_julio2014.pdf](https://buleria.unileon.es/bitstream/handle/10612/3845/71453105V_GMIM_julio2014.pdf)
- Frascara, J. (2000). Diseñador y Diseño. Obtenido de Desingning the life: <https://desingningthelife.wordpress.com/2017/02/16/disen/amp/>
- Gomez, S. (2021, Mayo 26). La industria textil en Ecuador. Obtenido de Enrique Ortega Burgos: <https://enriqueortegaburgos.com/la-industria-textil-en-el-ecuador/>
- González, L. F. (2020, 10 03). Eikasía. Obtenido de <https://revistadefilosofia.org/99-06.pdf>
- Ivester, A. L., & Neefus, J. D. (s.f.). La industria Textil: Historia y salud y seguridad. recuperado el junio 05, 2022, de industrias textiles y de la confección: <https://www.insst.es/documents/94886/161971/Cap%C3%ADtulo+89.+Industria+de+productos+textiles>
- Llerena. (2015, 09 1). El proceso de formación profesional desde un punto de vista complejo e histórico-cultural. Revista Actualidades Investigativas Educación. Obtenido de <https://www.scielo.sa.cr/pdf/aie/v15n3/1409-4703-aie-15-03-00567.pdf>
- Martinez, A. (2021, Noviembre 11). Concepto definicion. Obtenido de <https://conceptodefinicion.de/moda/>
- Parsons. (2012). Fashion in Economics: La importancia de la educación en la moda como impulsor económico. Obtenido de <http://taller-fdp.com/fashionineconomics-la-educacion-en-la-moda/>
- Plan Nacional de Desarrollo. (2007). Recuperado el Enero 31, 2022, de Planificaión para la Revolución Ciudadana: <https://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/09/Plan-Nacional-Desarrollo-2007-2010.pdf>
- Claudia Polo - Diseño textil y modas. (2017, 6 julio). Diseño en Ecuador: Haremos Historia. <https://www.haremoshistoria.net/noticias/claudia-polo-diseno-textil-y-modas>
- RAE. (2022). Penum. Real Academia Española. Recuperado el junio 5, 2022, de Pénsum: <https://dle.rae.es/p%C3%A9nsum>
- Real Academia Española. (2022). Diseño. Obtenido de <https://dle.rae.es/dise%C3%B1o>
- Rojas, C. (2014). Industria de la moda producción y materiales. Bogotá: ECOE EDICIONES.
- Sanagua, M. E. (2012, julio 20). El diseño de autor como generador de innovación. Una tendencia de moda que no sigue tendencias. Universidad de Palermo. Obtenido de [https://hdiunlp.files.wordpress.com/2014/09/indumentaria\\_el-disec3b1o-de-autor.pdf](https://hdiunlp.files.wordpress.com/2014/09/indumentaria_el-disec3b1o-de-autor.pdf)
- Sánchez, G. (2021). Moda conceptual, el diseño de Andrés Manzano. DISEÑO EN EL ECUADOR: Haremos historia. Obtenido de <https://www.haremoshistoria.net/>
- The New School Parson. (2022). Fashion Desing. Recuperado el Enero 13, 2022, de Parson School of Design: <https://www.newschool.edu/parsons/bfa-fashion-design-curriculum/>
- Todo Una Vida. (2017). Recuperado el Enero 2022, de Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021: [https://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/10/PNBV-26-OCT-FINAL\\_0K\\_compressed1.pdf](https://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/10/PNBV-26-OCT-FINAL_0K_compressed1.pdf)

# BIBLIOGRAFÍA

- UDA. (2017, Junio 16). Se dictarán talleres de costura gratuitos. UDA a la prensa. Obtenido de <https://www.uazuay.edu.ec/detalle-prensa/19112>
- Udale, J. (2014). *Diseño Textil. Tejidos y Técnicas Textiles*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Universidad de Palermo. (2022). *Diseño de Moda*. Recuperado el Enero 17, 2022, de Facultad de Diseño de Moda en Palermo: [https://www.palermo.edu/dyc/disenio\\_textil\\_indumentaria/index.html](https://www.palermo.edu/dyc/disenio_textil_indumentaria/index.html)
- W. (2021, 25 marzo). *Licenciatura Diseño y Publicidad en Moda*. Universidad Jannette Klein. <https://jk.edu.mx/licenciatura-disenio-y-publicidad-en-moda/#av-tab-section-1-5-link>
- Universidad San Francisco de Quito. (2022). *Artes Visuales: Diseño de modas*. Recuperado el Enero 23, 2022, de Artes Visuales: Diseño de modas: <https://www.usfq.edu.ec/es/carrera/colegio-de-comunicacion-y-artes-contemporaneas/artes-visuales-disenio-de-modas>
- Universidad Técnica de Ambato. (2022). *Diseño Textil e Indumentaria*. Recuperado el Enero 25, 2022, de Facultad de Diseño y Arquitectura: <https://fdaa.uta.edu.ec/v4.0/index.php/carreras-y-programas/disenio-textil-e-indumentaria>
- Vega, D. (2021). *HERA STUDIO: moda ética y sustentable. DISEÑO EN ECUADOR: haremos historia*. Obtenido de <https://www.haremoshistoria.net/>
- Vega, D. (2021). *Ninoska Merchán y su concepto de moda verde. DISEÑO EN ECUADOR: haremos historia*. Obtenido de <https://www.haremoshistoria.net/noticias/ninoska-merchan-y-su-concepto-de-moda-verde>
- Villaplana, Á. C. (2017). *Diseño, innovación y moda: entre la tecnología y el arte*. Recuperado el junio 02, 2022, de <https://www.redalyc.org/journal/4779/477951390003/477951390003.pdf>
- Zeas, S. (2014, marzo 26). *Ecuador mi mayor inspiración*. (K. Padrón, Entrevistador) Obtenido de <https://www.haremoshistoria.net/noticias/ecuadormi-mayor-inspiracinsilvia-zeas>
- Zeas, S. (2019). *Un breve recorrido en el campo profesional del diseño textil e indumentaria en Cuenca, Ecuador*. DAYA. *Diseño, Arte y Arquitectura* N.7. Obtenido de [https://revistas.uazuay.edu.ec/html/revistas/DAYA/07/articulo01/un\\_breve\\_recorrido\\_del\\_campo\\_profesional\\_de\\_diseño\\_de\\_textil\\_e\\_indumentaria\\_en\\_cuenca\\_ecuador.html](https://revistas.uazuay.edu.ec/html/revistas/DAYA/07/articulo01/un_breve_recorrido_del_campo_profesional_de_diseño_de_textil_e_indumentaria_en_cuenca_ecuador.html)
- Diseño de modas: Introducción al mundo de la moda*. (s.f.). Obtenido de [https://www.lanubearartistica.es/Disenio/bloque3/DI2\\_U6\\_T1\\_Contenidos\\_v01/3\\_las\\_ramas\\_del\\_diseño\\_de\\_modas.html#:~:text=La%20moda%20es%20un%20sector,ropa%20y%20dise%C3%B1o%20de%20complementos.](https://www.lanubearartistica.es/Disenio/bloque3/DI2_U6_T1_Contenidos_v01/3_las_ramas_del_diseño_de_modas.html#:~:text=La%20moda%20es%20un%20sector,ropa%20y%20dise%C3%B1o%20de%20complementos.)
- Euroinnova. (s.f.). Obtenido de <https://www.euroinnova.ec/blog/cuales-son-los-5-principios-pedagogicos#:~:text=Los%20principales%20principios%20pedag%C3%B3gicos%20de,ellos%20est%C3%A1n%20relacionados%20entre%20s%C3%AD.>
- Hernández, Ó. (2017, Octubre 23). *ArDIn*. Obtenido de <http://polired.upm.es/index.php/ardin/article/view/3757/3844>
- Fernández, Ó. (2017, Octubre 23). *ArDIn*. Obtenido de <http://polired.upm.es/index.php/ardin/article/view/3757/3844>
- Luvianos, M. (s.f.). Obtenido de <https://aprende.com/blog/moda-y-belleza/corte-y-confeccion/primeros-pasos-disenio-moda/>
- Reyes, K. (2022, Abril 22). *Utelblog*. Obtenido de <https://utel.edu.mx/blog/dia-a-dia/retos-profesionales/5-conceptos-basicos-de-la-pedagogia/>
- Romero, G. (2009, Febrero). *La pedagogía en la educación*. Obtenido de [https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_15/GUSTAVO%20ADOLFO\\_ROMERO\\_2.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_15/GUSTAVO%20ADOLFO_ROMERO_2.pdf)
- Schenffeldt. (2021). *El sentido pedagógico de las artes en las carreras de Licenciatura en Artes y Pedagogía en Artes en Chile*. Obtenido de <https://www.scielo.sa.cr/pdf/rh/v11n2/498066660007.pdf>
- Varonil, p. (2018, Agosto 21). *Universidad Panamericana*. Obtenido de <https://blog.up.edu.mx/prepaup/principios-pedagogicos-del-nuevo-modelo-educativo>
- Verdesoto, G. J. (s.f.). *La pedagogía en la educación superior*. Obtenido de [https://www.pedagogia.edu.ec/public/docs/Comision\\_9/la\\_pedagogia\\_en\\_la\\_educacion\\_superior.pdf](https://www.pedagogia.edu.ec/public/docs/Comision_9/la_pedagogia_en_la_educacion_superior.pdf)

# BIBLIOGRAFÍA DE FIGURAS

Figura 1: Venzke, B. (2015). NEWS MILANO —16 | Color textures, Color schemes, Color. Pinterest. Recuperado de: <https://www.pinterest.com/pin/844493670469927/>

Figura 2: A.R.C.H.I.T.O.N.I.C. (2016). MESH SIDE TABLE Ø 48 - Designer Side tables from KETTAL ☑ all information ☑ high-resolution images ☑ CADs ☑ cat. . . | Color textures, Material textures, Colour schemes. Pinterest. <https://www.pinterest.com/pin/mesh-side-table-48-designer-side-tables-from-kettal-all-information-highresolution-images-cads-catal-6685099434522237/>

Figura 3: Sekitani, A. (s. f.). —' Comfort' Desiree Laidler estudiante de Central. . . | Fashion, Editorial fashion, Fashion photo. Pinterest. <https://www.pinterest.com/pin/1477812365027790/>

Figura 4: Tormenta de inspiración, las telas de alta tecnología en tus manos y haz ropa futurista con papel | Fashion, Womens fashion photography, Fashion props. (2017). Pinterest. <https://www.pinterest.com/pin/65161525848841627/>

Figura 5: Llanos, C. (2019). Illustrator Carla Llanos on Instagram, procreate illustration, digital illustration, art print, wall decor | Art studio design, iPad photo, Diy watercolor. Pinterest. <https://www.pinterest.com/pin/515802963572068617/>

Figura 6: Dickerson, C. (2020, 17 septiembre). Define Your Style with Local Wardrobe Stylist Cora Aversano. 303 magazine. <https://303magazine.com/2020/09/cora-aversano/>

Figura 7: Curtis, T. (2017, 17 marzo). Why Aren't Fashion Schools Cultivating More Plus-Size Designers? Refinery29. <https://www.refinery29.com/en-us/2017/03/145886/fashion-school-classes-body-diversity-mannequins?epik=dj0yJnU9ZVplanpoN1BFT1hpeTI0RHljSTI5cE1scmVCQkVjNHAMcD0wJm49WTF4U2pzTFZUcVVXR002WE50aEI3QSZ0PUFBQUFBR0tGaDJj>

Figura 8: R. (s. f.). Pin de Elda Calala em Poses Ideas em 2022 | Facultad de moda, Designers de moda, Moda clube. Pinterest. Recuperado de: [https://www.pinterest.com/pin/8233211822879541/sent/?fsf=&invite\\_code=7a0e9c1b748c435aac35b13cde0927c3&sender=618400729991827592](https://www.pinterest.com/pin/8233211822879541/sent/?fsf=&invite_code=7a0e9c1b748c435aac35b13cde0927c3&sender=618400729991827592)

Figura 9: Marant, I. (s. f.). Isabel Marant – Fashion Designer at her Studio in Paris « The Selby. Theselby. <https://theselby.com/gallery/isabel-marant-paris/#Isabel-Marant-%E2%80%93-Fashion-Designer-at-her-Studio-in-Paris-24>

Figura 10: V. (s. f.-b). Ecole Mod'Art | Estudio de moda, Design de moda, Cuaderno de croquis de moda. Pinterest. <https://www.pinterest.com.mx/pin/643662971754657807/?mt=login>

Figura 11: S. (2022). Pin de Sabine j em Design de moda | Libros de moda, Portfólio Design de moda, Portfólio de moda. Pinterest. [https://www.pinterest.com/pin/1900024834921819/sent/?fsf=&invite\\_code=51dd75a2cc1f472aaa1b10e62d8150db&sender=618400729991827592](https://www.pinterest.com/pin/1900024834921819/sent/?fsf=&invite_code=51dd75a2cc1f472aaa1b10e62d8150db&sender=618400729991827592)

Figura 12: Pang. (s. f.). In Awe of Small Things SS16 in 2022 | Fashion props, Fashion photography, Fashion photography editorial. Pinterest. <https://www.pinterest.com/pin/669136457145151606/>

Figura 13: Pennati, L. (2014). Materials by Lorenzo Pennati, via Behance | Interior design mood board, Mood board design, Design. Pinterest. <https://www.pinterest.com/pin/21884748177162418/>

Figura 14: Dior. (2017). News and Events - News & Defiles | DIOR | Evening gowns couture, Fashion, Couture fashion. Pinterest. <https://www.pinterest.com/pin/414823815687138341/>

Figura 15: Freepik. (2020, 14 septiembre). Hombres de negocios asiáticos y mujeres de negocios que se reúnen para intercambiar ideas sobre la aplicación de planificación de diseño web creativo y desarrollar el diseño de la plantilla para proyectos de teléfonos móviles que trabajan juntos en una oficina pequeña Foto gratis. [https://www.freepik.es/foto-gratis/hombres-negocios-asiaticos-mujeres-negocios-que-reunen-intercambiar-ideas-sobre-aplicacion-planificacion-diseno-web-creativo-desarrollar-diseno-plantilla-proyectos-telefonos-moviles-que-trabajan-juntos-oficina-pequena\\_10075056.htm#query=Gestion&position=45&from\\_view=search](https://www.freepik.es/foto-gratis/hombres-negocios-asiaticos-mujeres-negocios-que-reunen-intercambiar-ideas-sobre-aplicacion-planificacion-diseno-web-creativo-desarrollar-diseno-plantilla-proyectos-telefonos-moviles-que-trabajan-juntos-oficina-pequena_10075056.htm#query=Gestion&position=45&from_view=search)

# INDICE DE ANEXOS:

- Anexo 1: Tabla de los 90 diseñadores independientes**
- Anexo 2: Primera encuesta a los 90 diseñadores independientes del pensum 101**
- Anexo 3: 54 respuestas primera encuesta**
- Anexo 4: Modelo de la entrevista realizada hacia los diseñadores independientes**
- Anexo 5: Carta de consentimiento para las entrevistas a los diseñadores independientes**
- Anexo 6: Respuestas de las entrevistas**
- Anexo 7: Modelo de la entrevista realizada hacia los coordinadores**
- Anexo 8: Respuesta de los coordinadores**

# ANEXOS:

## Anexo 1: Tabla de los 90 diseñadores independientes

<b>AÑO DE GRADUACIÓN</b>	<b>#</b>	<b>GRADUADOS</b>	<b>MARCA</b>	<b>CORREO</b>
2013	1	Fernanda Muñoz Álvarez	Save the date accesorios para bodas	<b>fernandam28@hotmail.com</b>
2013	2	Maritza Fernanda Rojas Zapata	Lo- F's Closet	<b>fercharz1983@hotmail.com</b>
2013	3	Gaby Valdivieso	Chipachina	<b>gabyvaldi90@hotmail.com</b>
2013	4	Isabel Borrero	Yana Estudio Creativo	<b>borrerita@hotmail.com</b>
2013	5	María Belén Cobos	Beco Diseño&Customizing	<b>belencordero.c@gmail.com</b>
2013	6	María Cristina Illescas	Visenna	<b>crisillescas@icloud.com</b>
2014	7	Bianca Estefanía Mosquera	Fjader Estudio de Moda	<b>bianca.mosquera1291@gmail.-</b>
2014	8	Diana Carolina Cortés Silva	Mangostina	<b>dicortes88@gmail.com</b>
2014	9	Diana Monserrath Méndez Esparza	Arianna	<b>moon_brook@hotmail.com</b>
2014	10	Diego Guapisaca	Black Estudio de Moda	<b>diegogc_f1@hotmail.com</b>
2014	11	Emily Baxter Moscoso	Emily Baxter Novias y Ceremonias	<b>emilyjane.baxter@yahoo.com</b>

<b>AÑO DE GRADUACIÓN</b>	<b>#</b>	<b>GRADUADOS</b>	<b>MARCA</b>	<b>CORREO</b>
<b>2014</b>	<b>12</b>	Erica Karla Peñaherrera Alarcón	La puchunga Taller	<b>carly.penaherrera@gmail.-</b>
<b>2014</b>	<b>13</b>	Fredi Marcelo Cajamarca	Marcini	<b>marcini22@hotmail.com</b>
<b>2014</b>	<b>14</b>	Gabriela Alexandra Peña	Gabriela Peña	<b>gabrielape_@hotmail.-</b>
<b>2014</b>	<b>15</b>	María Alexandra Polo Rincón	Alex Polo	<b>alexpolomoda@gmail.-</b>
<b>2014</b>	<b>16</b>	María Bernarda Moreno	Marrone	<b>ber.moreno@hotmail.-</b>
<b>2014</b>	<b>17</b>	María Elisa Guillén	Retro Industries	<b>eliguillen_36@hotmail.com</b>
<b>2014</b>	<b>18</b>	Mónica Melissa Morales	Matusha	<b>moni_k_mmc@hotmail.com</b>
<b>2014</b>	<b>19</b>	Paola Gabriela Ramón Calle	Gabriela Ramón Diseño de Modas	<b>gabbyramon@hotmail.-</b>
<b>2014</b>	<b>20</b>	Vanesa Cristina Vázquez Centeno	Lamarca	<b>vane_vazquez@outlook.-</b>
<b>2015</b>	<b>21</b>	Carlos René Véliz Matute	Krlos Véliz Matute	<b>krlosveliz@gmail.com</b>
<b>2015</b>	<b>22</b>	Daniela Apolo	El•La Clothing	<b>daniapolog@gmail.com</b>

<b>AÑO DE GRADUACIÓN</b>	<b>#</b>	<b>GRADUADOS</b>	<b>MARCA</b>	<b>CORREO</b>
<b>2015</b>	23	Joselyn Paulette Sánchez Peralta	Buoo Textil	<b>joselynsanchez@outlook.com</b>
<b>2015</b>	24	Karen Michelle Torres Alves	Sirana	<b>ktorresalves@hotmail.com</b>
<b>2015</b>	25	Liseth Fabiola Encalada Ortiz	Le. Fabrica de Vesti-	<b>lizencalada.moda@gmail.com</b>
<b>2015</b>	26	María Cristina Proaño Brito	Okili Pijamas	<b>macristinaproanob@hotmail.com</b>
<b>2015</b>	27	María Elisa Saquicela Cordero	Bath Solutions	<b>elisaquicelacordero@gmail.com</b>
<b>2015</b>	28	María Fernanda Samaniego Regalado	Nua	<b>fer_samaniego12@hotmail.com</b>
<b>2015</b>	29	Valeria Melissa Farfán Cárde-	Maku Artesanía	<b>valemelissa2211@gmail.com</b>
<b>2016</b>	30	Alejandra Zenteno Vásquez	Taranti	<b>tarantini499@gmail.com</b>
<b>2016</b>	31	Christian Alejandro Jarama Herrera	Meee	<b>cristianjarama51@gmail.com</b>
<b>2016</b>	32	Erika Rocío Arévalo Maldona-	Roció Armal	<b>ermal_6f@hotmail.com</b>
<b>2016</b>	33	Fernanda Estefanía Villalta	Brena	<b>tefivillaltamolina@gmail.-</b>

<b>AÑO DE GRADUACIÓN</b>	<b>#</b>	<b>GRADUADOS</b>	<b>MARCA</b>	<b>CORREO</b>
<b>2016</b>	34	Gabriela Tatiana Andrade Guillermo Kimu		<b>gabbaandradegui@gmail.com</b>
<b>2016</b>	35	Jhesenia Katherine Tenezaca Paredes	Kamberry Denim Wear	<b>jhessytp@hotmail.com</b>
<b>2016</b>	36	Karla Viviana Chumbi Rivera	Vivian estudio de	<b>karlabibi23@gmail.com</b>
<b>2016</b>	37	Kelsi Marie Padrón Flasher	Blossom	<b>kelsi_pf91@hotmail.com</b>
<b>2016</b>	38	Ligia Elena Llangari Pinchao	Garipi fashion design	<b>helenallangari2@gmail.com</b>
<b>2016</b>	39	Lilian Esther Estrada Carpio	Lily Estrada Estudio de Moda	<b>lilyestrada@hotmail.es</b>
<b>2016</b>	40	Lisseth Galindo	N/N	<b>tania.galindo@ucuenca.edu.ec</b>
<b>2016</b>	41	María Belén Vintimilla Robalino	Relevé Pirouette	<b>vena_vinti@hotmail.com</b>
<b>2016</b>	42	María Rosa Fajardo Loja	Glooc Seguridad	<b>mariafroese93@gmail.com</b>
<b>2016</b>	43	Paola Andrea Pesantez Calle	Suyana MODA	<b>suyanamoda@gmail.com</b>
<b>2016</b>	44	Patricia Valeria Tapia Barzallo	Ingenia	<b>tvale2020@gmail.com</b>

<b>AÑO DE GRADUACIÓN</b>	<b>#</b>	<b>GRADUADOS</b>	<b>MARCA</b>	<b>CORREO</b>
<b>2016</b>	<b>45</b>	Paula Cristina Tapia Tapia	Moonshine Pijameria	<b>paut2211@gmail.com</b>
<b>2016</b>	<b>46</b>	Rita Verónica Bravo Gordillo	V&B Taller De Diseño, Confección Y Producción De Prendas De Vestir	<b>veritobravo23@gmail.com</b>
<b>2016</b>	<b>47</b>	Tatiana Avendaño Mejía	Ola Rosa	<b>tatiana.aven4@gmail.com</b>
<b>2016</b>	<b>48</b>	Verónica Alexandra Alvarado Ortega	Florescence Accesories	<b>veroalvjb1d@gmail.com</b>
<b>2017</b>	<b>49</b>	Ana Cristina Álvarez Mogrove-	Almo Estudio de Moda	<b>crisalvarez418@hotmail.com</b>
<b>2017</b>	<b>50</b>	Anabell Karina Guzmán Hidalgo	Escalado Textil	<b>anabellguzman22@gmail.com</b>
<b>2017</b>	<b>51</b>	Angela Peña	Venci	<b>angelapenax0@gmail.com</b>
<b>2017</b>	<b>52</b>	Bernarda Cristina Segarra Ordóñez	Nua	<b>bernis_cristina@hotmail.com</b>
<b>2017</b>	<b>53</b>	Daniela Johanna Reinoso Cartagena Ceda		<b>danirei22@hotmail.es</b>
<b>2017</b>	<b>54</b>	Gala Indira Arias Ceron	Mishi Mishi	<b>gala-arias@hotmail.com</b>
<b>2017</b>	<b>56</b>	Maía Paula Herrera	Paula María	

<b>AÑO DE GRADUACIÓN</b>	<b>#</b>	<b>GRADUADOS</b>	<b>MARCA</b>	<b>CORREO</b>
<b>2017</b>	<b>57</b>	María Alicia Cancho Pauta	María	<b>cam1994.ac@gmail.com</b>
<b>2017</b>	<b>58</b>	María Soledad Galarza Queza-	Morena	<b>soledad_95galarza@hotmail.com</b>
<b>2017</b>	<b>59</b>	María Verónica Pazmiño	Mv Art Custom	<b>vsoledad_95galarza@hotmail.com</b>
<b>2017</b>	<b>60</b>	Yessenia Belén Lasso León	Bela	<b>belenlassol@hotmail.com</b>
<b>2018</b>	<b>61</b>	Claudia Cristina Barros Cárde-	Clodette	<b>claudiabarroscardenas@gmail.com</b>
<b>2018</b>	<b>62</b>	Claudia Marina Iñiguez Dávila	Canelle	<b>claumaryn7@hotmail.com</b>
<b>2018</b>	<b>63</b>	Claudia Natalia Moncayo	Mongui	<b>natumoncayo@gmail.com</b>
<b>2018</b>	<b>64</b>	Dania Fernanda Rojas Terreros	Pekys Sport	<b>saotextil@gmail.com</b>
<b>2018</b>	<b>65</b>	Evelyn Cristina Brito Sánchez	Camisería B&B	<b>criseve23@hotmail.com</b>
<b>2018</b>	<b>66</b>	Guzmán Peralta	Adriano	<b>adr_ian_20@hotmail.com</b>
<b>2018</b>	<b>67</b>	Jenny Patricia Guerrero Sinchi	Shanto	<b>ENGHY10@hotmail.com</b>

<b>AÑO DE GRADUACIÓN</b>	<b>#</b>	<b>GRADUADOS</b>	<b>MARCA</b>	<b>CORREO</b>
<b>2018</b>	<b>68</b>	Juan Andrés Toledo Garzón	Doucher	<b>disjuantoledo@gmail.com</b>
<b>2018</b>	<b>69</b>	Juana Valeria Farfán Quintuña	Banana	<b>banana.disenoc@gmail.com</b>
<b>2018</b>	<b>70</b>	Karen León	Luhha	<b>karenleoh@outlook.com</b>
<b>2018</b>	<b>71</b>	María Caridad Carrión Vidal	Morada	<b>caridadcarrionvidal@gmail.-</b>
<b>2018</b>	<b>72</b>	María Cecilia Andrade	María Cecilia Andrade	<b>mariacecilia2694@gmail.com</b>
<b>2018</b>	<b>73</b>	Michelle Ruth Cooper Pesántez	Sc By Shela, Husky Textiles	<b>shelacooper24@gmail.com</b>
<b>2018</b>	<b>74</b>	Nataly Carolina Reinoso	Dorotea Y Active Skin	<b>natalyreinoso@hotmail.com</b>
<b>2018</b>	<b>75</b>	Santiago David Mejía Carpio	Aprotexazuay	<b>santiago.carpio@icloud.com</b>
<b>2018</b>	<b>76</b>	Tatiana Monserrath Cabrera Capelo	Camisería B&B	<b>criseve23@hotmail.com</b>
<b>2019</b>	<b>77</b>	David Andrés Rodas Lojano	Titi Lamons	<b>taty_mcc1404@hotmail.-</b>
<b>2019</b>	<b>78</b>	Jennifer Gabriela Cabrera Mendieta	Jnns	<b>jkcm90@hotmail.com</b>

<b>AÑO DE GRADUACIÓN</b>	<b>#</b>	<b>GRADUADOS</b>	<b>MARCA</b>	<b>CORREO</b>
<b>2019</b>	<b>79</b>	Ximena Belén Abril Abril	Cereza&Kiwi	<b>babrila7@gmail.com</b>
<b>2020</b>	<b>80</b>	Arianna Lorena Saquisili Reyes	Fundadora	<b>ariannasaquisili@gmail.com</b>
<b>2020</b>	<b>81</b>	Karla Evelin Sangurima	Coral Minnt	<b>karlasangurima3@gmail.com</b>
<b>2020</b>	<b>82</b>	María Emilia Carrasco Vázquez	Alba	<b>mili97cv@gmail.com</b>
<b>2020</b>	<b>83</b>	María José Rodríguez	Mirodriguez_Atelier	<b>majito12009@hotmail.com</b>
<b>2020</b>	<b>84</b>	Maura Lisseth Sánchez Llanos	Maura Sánchez	<b>maurasanchesll@gmail.com</b>
<b>2020</b>	<b>85</b>	Oscar Paul Ávila Bustamante	Job	<b>oscaravilabustamante@gmail.com</b>
<b>2020</b>	<b>86</b>	Sebastián Segarra L	Sebastián Segarra Design	<b>segarrasebastian@gmail.com</b>
<b>2021</b>	<b>87</b>	Gabriela Padrón	PUPILA	<b>design_pupila@gmail.com</b>
<b>2021</b>	<b>88</b>	María del Carmen Estrella	Marie Design Studio	<b>taty_mcc1404@hotmail.com</b>
<b>2021</b>	<b>89</b>	Tatiana Guillen	Tatiana Guillen Moda	<b>tatiguillenj@gmail.com</b>
<b>2021</b>	<b>90</b>	Elsa Molina	Reina Oriental	<b>elsa.molina.123@gmail.com</b>

## Anexo 2: Primera encuesta a los 90 diseñadores independientes del pensum 101

### Encuesta: Aplicación de conocimientos en la vida profesional, Diseño Textil y Moda, Universidad del Azuay.

Buenos días, somos Camila Montero y Paula Barros, estudiantes de Octavo Ciclo de la Carrera de Diseño Textil e Indumentaria de la Universidad del Azuay. Estamos realizando una encuesta como parte de nuestro Proyecto de Graduación. El objetivo de la investigación es reconocer los contenidos de la malla curricular que son más aprovechados en la vida profesional de los diseñadores de moda independientes. Agradecemos enormemente su tiempo y disposición para colaborar.

Correo \*

Correo válido

Este formulario registra los correos. [Cambiar configuración](#)

Área Diseño \*

	SI	NO
Elementos básicos del diseño. As...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Línea, plano y volumen aplicado a ...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Diseño utilizando planos y líneas, ...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Conceptos generales de diseño d...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Diseño de ropa de bebé y de niño	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Diseño bajo criterios de sustentab...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Diseño de ropa deportiva, ergono...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Diseño de telas, investigación, ten...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Diseño de ropa casual, colección, ...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Diseño de ropa institucional/corp...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Brief de diseño.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Diseño de alta costura.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Diseño de traje de fantasía.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
La expresión, el concepto, las dim...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El color: descripción, selecciones ...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Forma y semiótica, objeto signo, o...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Área de Tecnología y Producción \*

	SI	NO
Fibras naturales, características, p...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Fibras artificiales y sintéticas, car...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Hilatura artesanal.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Hilatura industrial.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Prendas clásicas en tejido de punt...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Patronaje de falda, pantalón, corpi...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Patronaje de falda campana para ...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Patronaje y confección de saco c...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Patronaje y confección de gabardi...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Patronaje y confección de lencerí...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Escalado de patrones de falda, pa...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Patronaje y armado de corsetería.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

A  
V

Patronaje y armado de vestido for...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tipos de tejido: plano, punto, y no ...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Transformación de tejidos.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Estampado: serigrafía.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Teñido textil, colorantes naturales...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Lavandería de denim, procesos.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Bordado artesanal.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Bordado industrial.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Propiedades y características de l...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Calidad: su costo y control. Calida...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Fichas técnicas.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Procesos de confección, insumos ...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Área de Reflexión y Conocimiento \*

	SI	NO
Antropología, método, etnografía, ...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El traje en la prehistoria en Orient...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Moda en el siglo XX, décadas de 1...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ergonomía: proporciones humana...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pensamiento, ejes y teorías del di...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ecodiseño, diseño universal y sem...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dimensión científica, interpretativ...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Medio ambiente natural, enfoque ...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Diseño responsable e incluyente, l...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Problemática medio ambiental, te...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Estética, desarrollo, hitos. El conc...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Fundamentos básicos de la estadí...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

#### Área de Representación \*

	SI	NO
Adobe Ilustrador básico: uso del s...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Adobe Ilustrador medio: escanear,...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Adobe Ilustrador avanzado: dibujo...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Adobe Photoshop: edición, ajuste...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Virtual fashion 3D y Fashion 3D: u...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Audaces Patrones: herramientas, ...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Audaces Tizado: tendido automáti...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Audaces Idea: modelado 4D, herra...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Richpeace Designer: puntadas, ca...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Audaces Patrones avanzado: Traz...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dibujo a mano de formas simples ...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dibujo de figurín: expresión del cu...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dibujo de figurín de moda, posició...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Axonometría: tipos, acotaciones, ...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dibujo de patrones: dimensiones, ...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Modelado sobre maniquí: Telas a ...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Virtual fashion 3D y Fashion 3D: u...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Audaces Patrones: herramientas, ...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Audaces Tizado: tendido automáti...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Audaces Idea: modelado 4D, herra...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Richpeace Designer: puntadas, ca...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Audaces Patrones avanzado: Traz...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dibujo a mano de formas simples ...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dibujo de figurín: expresión del cu...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dibujo de figurín de moda, posició...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Axonometría: tipos, acotaciones, ...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dibujo de patrones: dimensiones, ...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Modelado sobre maniquí: Telas a ...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Fotografía: Uso, manejo, y caracte...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Área de Gestión \*

	SI	NO
Investigación de mercado: proces...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Marketing: definición, estrategias,...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Cálculo del costo por hora del pro...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Obligaciones tributarias.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Cálculo de costos organizativos d...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Contabilidad Básica.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Diagrama de Gantt.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sistema PERT.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Constitución de una empresa.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Contratación y prestación de bien...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Sistema PERT.

Constitución de una empresa.

Contratación y prestación de bien...

Propiedad Intelectual y derechos ...

---

Comentarios generales acerca de los conocimientos que le fueron impartidos en la Carrera, en relación a su vida profesional actualmente.

Texto de respuesta larga

---

---

¿Tiene alguna recomendación de contenidos que considere importantes que se incorporen a la malla curricular? \*

Texto de respuesta larga

---

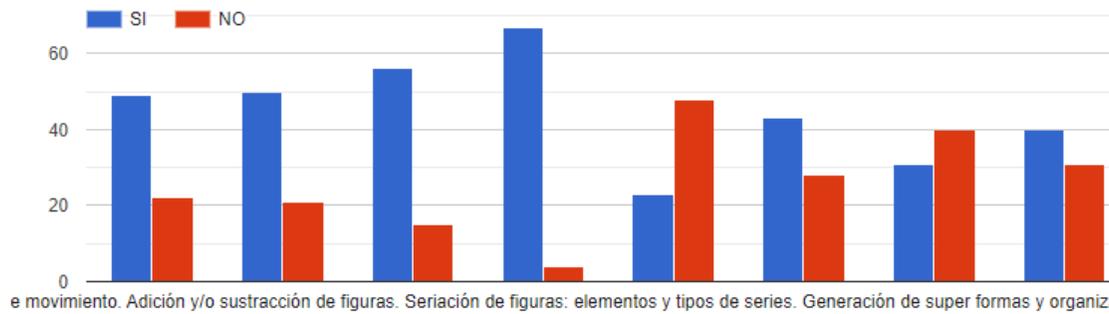


## Tabulación de Google Forms

¿Aplica Usted algunos de los siguientes temas en su práctica profesional como Diseñador (a)?

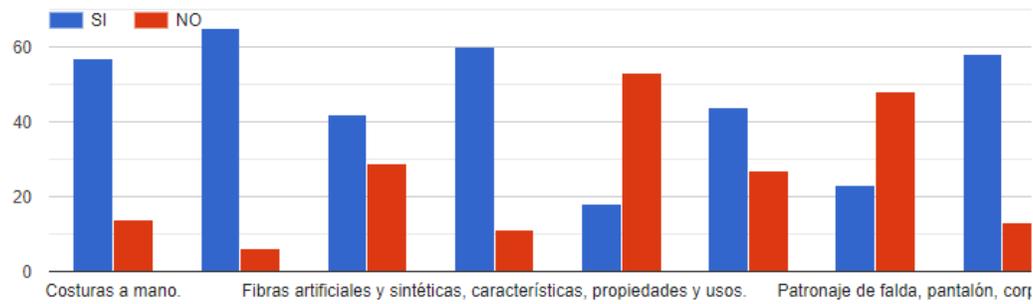
Área Diseño

 Copiar



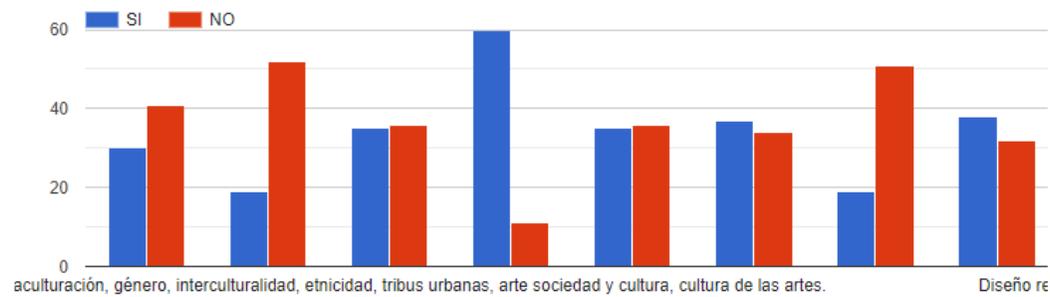
Área de Tecnología y Producción

 Copiar



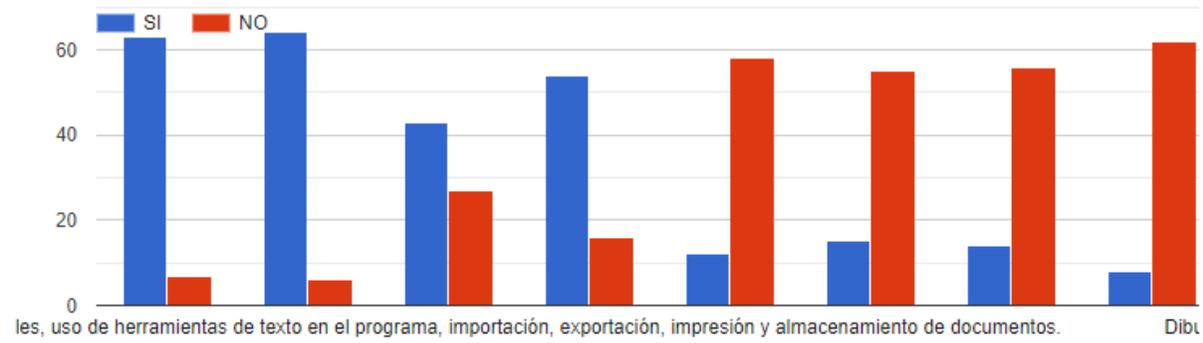
Área de Reflexión y Conocimiento

 Copiar



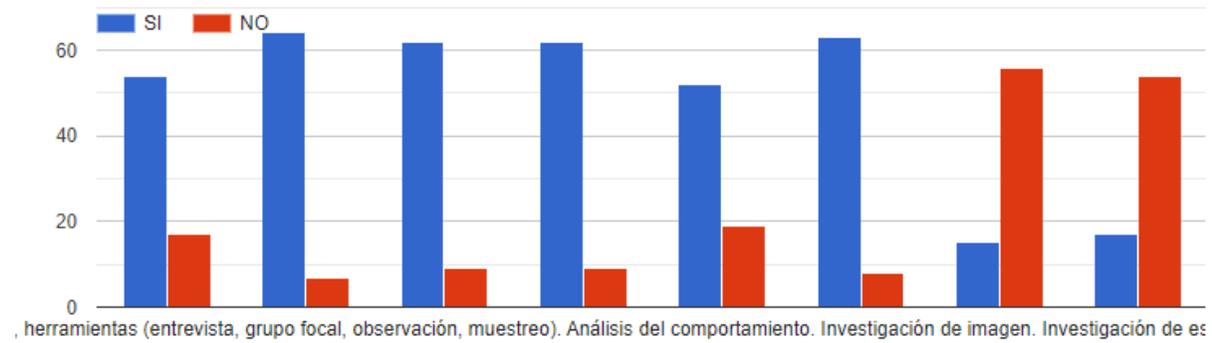
### Área de Representación

 Copiar



### Área de Gestión

 Copiar



Comentarios generales acerca de los conocimientos que le fueron impartidos en la Carrera, en relación a su vida profesional actualmente.

35 respuestas

Muchos de los conocimientos aprendidos en la universidades me han servido para aplicar en la vida profesional, sin embargo creo que si hay algunas materias que deberían impartir de manera más práctica y con un enfoque más realista a lo que es el diseño en el sector local, un diseño desde el punto de vista del emprendedor

Se necesita más indagación de marketing manejo de redes para ventas, manejo de empresa y no solo centrarse a diseño personalizado. Irse más al empresarial. Esto se refiere trazos industriales no solo enfocarse en el manual. Tecnologías es necesario para poder usarlas si es necesario pero la mayoría va a buscar trabajo en sitios q se hace en masa no todos podrán hacerlo solos y si lo hacen saldrán un poco perdidos de cómo empezar.

es muy necesario tener en cuenta todo lo que se enseña y aprende en cuanto a las materias para ser diseñadora de moda sobre todo en la cuestion de gestion donde se aprende todo el ciclo de un producto hasta el fin de su vida.

Los conocimientos adquiridos en la carrera son de vital importancia al momento de combinarlos con la practica diaria.

¿Tiene alguna recomendación de contenidos que considere importantes que se incorporen a la malla curricular?

71 respuestas

No

No

Creo que la materia de gestión debería ser más práctica y con ejemplos desde la visión de un diseñador que está empezando desde 0 con su marca

MAYOR ÉNFASIS EN OA CREACIÓN DE OA MARCA PERSONAL

Un mayor enfoque en cuanto al diseño sostenible

Deberían aumentar la carga de marketing direccionado a la moda textil.

Cómo empezar tu propia marca no solo en nombre y estructura sino pasos a seguir para q sea firme. Reglamentos para hacer antes de empezarla... Permisos patentes en fin. Cómo sacar costos reales y cuánto cuesta tu tiempo de trabajo. Nadie sabe cuánto cobrar apenas sales de la u.

mi recomendación es que pueden enseñar mas sobre el trabajo en empresas grandes como mas horas en

### Anexo 3: 54 respuestas primera encuesta

#	GRADUADOS	MARCA
1	Fernanda Muñoz	Save the date accesorios para bodas
2	Maritza Fernanda Rojas	Lo- F's Closet
3	Gaby Valdivieso	Chipachina
4	Isabel Borrero	Yana Estudio Creativo
5	María Belén Cobos	Beco Diseño&Customizing
6	Bianca MosqueraF	jader Estudio de Moda
7	Diana Cortés	Mangostina
8	Diana Mendez	Arianna
9	Diego Guapisaca	Black Estudio de Moda
10	Emily Baxter	Emily Bxter Novias y Ceremonias
11	María Alexandra PoloA	lex Polo
12	Bernarda Moreno	Marrone
13	María Elisa Guillén	Retro Industries
14	Vanesa Vazquez	Lamarca
15	Daniela ApoloE	!•La Clothing
16	Valeria Farfán	Maku Artesanía
17	Alejandra Zenteno	Taranti
18	Christian Jarama	Meee
19	Jhesenia Tenezaca	Kramberry Denim Wear
20	Karla Chumbi	Vivian estudio de moda
21	Kelsi PadrónB	lossom
22	Ligia Llangari	Garipi fashion design
23	María Belén Vintimilla	Relevé Pirouette
24	Paola Andre Pesantez	Suyana Moda
25	Patricia Tapial	ngenia
26	Rita Verónica Bravo	V&B Taller De Diseño, Confección Y Producción De Prendas De Vestir
27	Verónica Alvarado Zapata	Florescence Accessories

#	GRADUADOS	MARCA
28	Ana ÁlvarezA	Imo Estudio de Moda
29	Angela Peña	Venci
30	Bernarda Segarra	Nua
31	Jessica Carrión	By-Menna
32	María Alicia Camcho	María
33	María Soledad Galarza	Morena
34	Claudia BarrosC	Iodette
35	Gúzman Peralta	Adriano
36	Jenny Guerrero	Shanto
37	Juana Farfán	Banana
38	Karen León	Luhha
39	María Caridad Carrión	Morada
40	Nataly Carolina Reinoso	Dorotea Y Active Skin
41	Tatiana Cabrera	Titi Lamons
42	Belén Abril	Cereza&Kiwi
43	Arianna Saquisili	Meee
44	María Jose Rodriguez	Mirodriguez_Atelier
45	Maura Sánchez	Maura Sánchez
46	Oscar Paul Avila	Job
47	Sebastián Segarra LS	Sebastián Segarra Design
48	Gabriela Padrón	PUPILA
49	María del Carmen Estrella	Marie Design Studio
50	Belén Lasso León	Bela
51	Carlos Véliz Matute	Krlos Véliz Matute
52	Lilian Esther Estrada	Lily Estrada Estudio de Moda
53	Elsa Molina	Reina Oriental
54	Gabriela Andrade	Kimu

## **Anexo 4: Modelo de la entrevista realizada hacia los diseñadores independientes**

Modelo de la entrevista realizada hacia los diseñadores independientes, con el fin de poder profundizar más en base a los resultados obtenidos en la encuesta hecha con anterioridad.

**1. ¿Qué opina usted del Mercado laboral para el diseño textil e indumentaria independiente en la ciudad de Cuenca?**

**2. ¿Cómo es su práctica profesional como diseñador independiente?**

**3. En una primera encuesta, se le consultó acerca de la aplicación de los contenidos de lo aprendido en la Universidad, en relación a lo que aplica actualmente en su práctica profesional. Ahora, le pedimos por favor que profundicemos en esos temas que no fueron aplicados. ¿Vemos en su encuesta que indica que no ha aplicado la mayoría de contenidos de la materia de ....., nos podría indicar por qué cree que se da esto?**

**4. Finalmente, ¿Podría por favor darnos sus comentarios y recomendaciones para una futura re estructuración de la malla curricular? ¿Recomienda ciertos contenidos, temas, metodologías, asignaturas, planta docente, etc.?**

## Anexo 5: Carta de consentimiento para las entrevistas a los diseñadores independientes



UNIVERSIDAD  
DEL AZUAY

### CARTA CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, \_\_\_\_\_ con cédula de identidad \_\_\_\_\_, representante de la marca \_\_\_\_\_, expreso mi autorización para formar parte de la investigación titulada: "Análisis relacional entre la formación y el ejercicio profesional independiente del diseñador de textil y moda, de la Universidad del Azuay en la ciudad de Cuenca", cuyo objetivo es: "Contrastar lo aprendido en la academia, con lo aplicado en el ejercicio profesional independiente de los graduados del Pensum 101 (2009 al 2017) de la Carrera de Diseño Textil y Moda", que se encuentran realizando las señoritas Paula Barros y Camila Montero, estudiantes de Octavo Ciclo de la Carrera de Diseño Textil e Indumentaria de la Universidad del Azuay, como parte de su Proyecto de Graduación. Tomando en consideración que me ha sido explicado acerca de la finalidad de la investigación, así como la confidencialidad y su uso sólo con fines académicos; razón por la cual he decidido participar libremente.

\_\_\_\_\_ deseo que la información recopilada revele mi identidad.

Cuenca, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ del 2022.

\_\_\_\_\_  
Firma del Diseñador  
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
Firma de la Investigadora  
**Srta. Paula Barros.**

\_\_\_\_\_  
Firma de la Investigadora  
**Srta. Camila Montero.**

## Anexo 6: Respuestas de las entrevistas

#	GRADUADOS	MARCA
1	Gaby Valdivieso	Chipachina
2	Diana Mendez	Arianna
3	María Bernarda Moreno	Marrone
4	María Elisa GuillénR	etro Industries
5	Vanesa Vazquez	Lamarca
6	Valeria Farfán	Maku Artesanía
7	Christian Jarama	Meee
8	Jhesenia Tenezaca	Kamberry Denim Wear
9	Karla Chumbi	Vivian estudio de moda
10	Ligia Llangari	Garipi fashion design
11	Rita Verónica Bravo	V&B Taller De Diseño, Confección Y Producción De Prendas De Vestir
12	Verónica Alvarado	Florescence Accessories
13	Ana ÁlvarezA	Imo Estudio de Moda
14	Angela Peña	Venci
15	Claudia BarrosC	Iodette
16	Karen León	Luhha
17	Tatiana Monserrath Cabrera	Titi Lamons
18	Ximena Belén Abril Abril	Cereza&Kiwi
19	Arianna Saquisili	Fundora
20	Maura Sánchez	Maura Sánchez
21	Oscar Paul Avila	Job
22	María del Carmen Estrella	Marie Design Studio
23	Elsa Molina	Reina Oriental
24	Gabriela Andrade	Kimu

## **Anexo 7: Modelo de la entrevista realizada hacia los coordinadores**

**1. ¿Qué opina usted del mercado laboral para el Diseñador Textil y Moda graduado de la Universidad del Azuay?**

**2. ¿Cuál fue el proceso que se realizó para la reestructuración de la malla curricular del pensum 101 y 200 (Proyector Innovador)**

**3. ¿Qué opina usted de la malla curricular del Pensum 101 de la Carrera de Diseño Textil y Moda como base para la práctica profesional independiente de los diseñadores graduados de la Universidad del Azuay?**

**4. Hemos realizado una investigación a los diseñadores independientes graduados de la Universidad del Azuay del Pensum 101, con el fin de contrastar lo aprendido en la formación académica con lo aplicado en el ejercicio profesional. Las respuestas nos indican que las mayores discordancias, están en los contenidos que refieren a Patronaje, Gestión y Computación. ¿Qué opina usted al respecto de esos resultados? ¿Por qué cree que esas áreas de mayor discordancia hay entre lo que se enseña y se aplica para estos diseñadores?**

**5. ¿Qué podría minimizar las discordancias entre lo que se enseña vs lo que se aplica en el ejercicio profesional independiente?**



