UNIVERSIDAD DEL AZUAY

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

1. Datos generales

Materia: COMPUTACIÓN 1 TEXTILES
Código: FDI0011
Paralelo: A, B
Periodo : Septiembre-2016 a Febrero-2017
Profesor: PESANTEZ PALACIOS CARLOS JULIO
Correo electrónico cpesante@uazuay.edu.ec

Docencia	Práctico	Autónomo:		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
3				3

Prerrequisitos:

Ninguno

2. Descripción y objetivos de la materia

Se articula con el taller de diseño y vincula con los siguientes niveles de computación.

En esta asignatura de carácter práctico se conocen los programas computacionales de gráficas vectoriales (Adobe Ilustrador).

Es importante porque da al estudiante las herramientas virtuales para la comunicación de su proyecto.

3. Contenidos

01.	**Graficadores:**
01.01.	Graficadores: Adobe Illustrator, Espacio de trabajo, Herramientas generales. (6 horas)
01.02.	Uso de herramientas: Selección, Organización y reforma de objetos. (12 horas)
01.03.	Uso de herramientas: Dibujo, Pintura y Color. (12 horas)
01.04.	Uso de herramientas de Texto. (6 horas)
01.05.	Impresión, importación, exportación y almacenamiento de documentos. (6 horas)
01.06.	Trabajo y examen final. Aplicación de herramientas. (6 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
ak. Reconocer las herramientas digitales, experimentar las técnicas y generar nuevos estilos para la representación y expresión gráfica de prendas y objetos textiles.	
-1.- Identificar y utilizar las herramientas del paquete Adobe Ilustrador para la expresión y representación digital de los textiles e indumentaria.	-Investigaciones -Proyectos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Graficadores: Adobe Illustrator, Espacio de trabajo, Herramientas generales.	Graficadores:	APORTE 1	5	Semana: 3 (26/09/16 al 01/10/16)
Investigaciones	Graficadores: Adobe Illustrator, Espacio de trabajo, Herramientas generales.	Graficadores:	APORTE 1	5	Semana: 5 (10/10/16 al 15/10/16)
Trabajos prácticos - productos	Uso de herramientas: Selección, Organización y reforma de objetos.	Graficadores:	APORTE 2	10	Semana: 8 (31/10/16 al 01/11/16)

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Uso de herramientas: Dibujo, Pintura y Color.	Graficadores:	APORTE 3	5	Semana: 12 (28/11/16 al 03/12/16)
Reactivos	Graficadores: Adobe Illustrator	Graficadores:	APORTE 3	5	Semana: 16 (al)
Trabajos prácticos - productos	Graficadores: Adobe Illustrator	Graficadores:	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (02-01-2017 al 15-01-2017)
Proyectos	Graficadores: Adobe Illustrator	Graficadores:	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (02-01-2017 al 15-01-2017)
Proyectos	Graficadores: Adobe Illustrator	Graficadores:	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (16-01-2017 al 22-01-2017)
Trabajos prácticos - productos	Graficadores: Adobe Illustrator	Graficadores:	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (16-01-2017 al 22-01-2017)

Metodología

La metodología es comunicativa, activa y participativa, en la que el profesor presenta al estudiante el uso de las diferentes herramientas que dota el programa y el estudiante descubre el conocimiento por sí mismo; la práctica constante en el computador de los temas presentados son fundamentales para que el estudiante adquiera destreza en el uso del programa. Los trabajos prácticos se realizarán de forma presencial y no presencial, los que se presentarán en formato digital acompañados de un informe escrito en el que se describirá el proceso. También se empleará el análisis de casos en los que el profesor presentará ilustraciones realizadas en el programa y el estudiante aplicará los conocimientos adquiridos para recrear las ilustraciones.

Criterios de Evaluación

En el sistema de evaluación consideramos 30 puntos para los inter ciclos y 20 puntos para el trabajo y examen final, para los inter ciclos se consideran algunos factores tales como: Actitud, destrezas, nivel de presentación, participación y puntualidad, las mismas que se califican sobre el 20% en todos los trabajos presentados, el 80% está destinado a la presentación de trabajos y pruebas prácticas, de los 20 puntos restantes: 10 puntos estarán destinados a la presentación del trabajo final que se presenta en láminas A4 a full color, con toda la información técnica del motivo a representar, y los 10 puntos restantes en el examen final.

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
MEDIAACTIVE.	Marcombo.	MANUAL DE ILLUSTRATOR CS6.	2013	978-84-267-1984-3
KEVIN, TALLON.	Parramón Ediciones, S.A.	ILUSTRACIÓN DIGITAL DE MODA CON ILLUSTRATOR Y PHOTOSHOP.	2008	978-84-342-3411-6
STEVEN HELLER & JULIUS WIEDEMANN.	Taschen.	CIEN (100) ILLUSTRATORS.	2013	978-3-8365-4523-5

Web

Autor	Título	URL
Uso De Adobe Illustrator Cs5/Guía Del Usuario	Http://Www.Manualespdf.Es/Manual-Illustrator-Cs3/	http://www.manualespdf.es/manual-adobe-illustrator-cs5/
Alspach, Ted	Illustrator Cs5 Bible	http://site.ebrary.com/lib/uazuay/docDetail.action?

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **06/09/2016**

Estado: **Aprobado**