



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

1. Datos generales

Materia: COMPUTACIÓN 2 TEXTILES
Código: FDI0014
Paralelo:
Periodo : Marzo-2017 a Julio-2017
Profesor: CORDERO SALAZAR EDMUNDO FABIAN
Correo electrónico efcordero@uazuay.edu.ec

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

Prerrequisitos:

Código: FDI0011 Materia: COMPUTACIÓN 1 TEXTILES

2. Descripción y objetivos de la materia

Esta asignatura se vincula directamente con el taller de diseño y los siguientes niveles de computación.

En esta asignatura de carácter práctico, el estudiante conocerá y utilizará programas de graficación que le permitan representar y expresar sus ideas y diseños de manera digital.

Es importante porque el estudiante adquiere destrezas y habilidades para expresar, representar y comunicar sus ideas y diseños.

3. Contenidos

1.	Photoshop
1.01.	La interfaz - Escanear y retocar ilustraciones (9 horas)
1.02.	Colorear ilustraciones (6 horas)
1.03.	Estampados y texturas (6 horas)
1.04.	Ilustración fotográfica con filtros (9 horas)
2.	Graficadores Corel Draw
2.01.	La interfaz - Formas vectoriales (6 horas)
2.02.	Trazos y efectos (9 horas)
2.03.	Imágenes y textos (3 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.	
-Experimentar y aplicar recursos digitales alternativos para el dibujo y representación gráfica de prendas de vestir.	-Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Identificar y utilizar herramientas digitales para la edición de imágenes referidas al diseño textil y moda.	-Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Utilizar las herramientas de programas digitales de versiones actualizadas para comunicar y expresar sus proyectos y diseños.	-Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
aq. Disposición de aprendizaje continuo.	
-Utilizar las herramientas de programas digitales de versiones actualizadas para comunicar y expresar sus proyectos y diseños.	-Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Investigaciones	Investigación acerca de las principales herramientas de Photoshop para selección, retoque y graficación y su forma de uso	Photoshop	APORTE 1	2.5	Semana: 2 (27/03/17 al 01/04/17)
Reactivos	Prueba de conocimientos teóricos en base a reactivos	Photoshop	APORTE 1	2.5	Semana: 3 (03/04/17 al 08/04/17)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo práctico: representar una prenda u objeto textil mediante la combinación, el ajuste y retoque de ilustraciones y texturas previamente escaneadas	Photoshop	APORTE 2	5	Semana: 6 (24/04/17 al 29/04/17)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo práctico: representar gráficamente una prenda de vestir colorizando y retocando ilustraciones previamente escaneadas, mediante el uso de las herramientas de dibujo y pintura	Photoshop	APORTE 2	5	Semana: 6 (24/04/17 al 29/04/17)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo práctico: crear texturas con las herramientas de Photoshop y aplicarlas en imágenes referidas al diseño textil y moda	Photoshop	APORTE 3	5	Semana: 11 (29/05/17 al 03/06/17)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo práctico: utilizar filtros fotográficos, herramientas de graficación y retoque y efectos de sombra y volumen para lograr una ilustración referida al diseño textil y de moda	Photoshop	APORTE 3	5	Semana: 11 (29/05/17 al 03/06/17)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo práctico: en base a muestras escaneadas realizar el redibujo vectorial de objetos y complementos textiles	Graficadores Corel Draw	APORTE 3	5	Semana: 14 (19/06/17 al 24/06/17)
Trabajos prácticos - productos	Realizar una composición completa (representación gráfica) a manera de propuesta de un diseño de moda que combine el trabajo con imágenes de mapa de bits y vectores	Graficadores Corel Draw, Photoshop	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (09-07-2017 al 22-07-2017)
Trabajos prácticos - productos	Redibujo vectorial de patrones de prendas de vestir y motivos de bordado con exportación a formatos propios para dispositivos de salida	Graficadores Corel Draw	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (09-07-2017 al 22-07-2017)
Trabajos prácticos - productos	La calificación en el supletorio del trabajo práctico se mantiene fija sobre 10 puntos	Graficadores Corel Draw, Photoshop	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (23-07-2017 al 29-07-2017)
Trabajos prácticos - productos	Redibujo vectorial de patrones de prendas de vestir y motivos de bordado con exportación a formatos propios de dispositivos de salida	Graficadores Corel Draw	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (23-07-2017 al 29-07-2017)

Metodología

La estrategia metodológica busca encaminar los contenidos hacia la comprensión clara de las posibilidades que las herramientas informáticas estudiadas brindan como recurso de apoyo a las demás cátedras del mismo nivel y de los siguientes, principalmente aquellas relacionadas a las competencias propias del diseño. Para el desarrollo de la materia, el conocimiento de las herramientas y recursos que los programas a ser estudiados brindan y las prácticas que realiza el estudiante, se utilizan ejemplos que evidencien siempre la utilidad en el campo práctico.

Para ello se imparten clases magistrales de contenidos teóricos seguidos siempre de demostraciones prácticas en el aula con el uso

de la herramienta informática y complementados con la práctica individual de los alumnos. Se utilizan recursos multimedia, videos, tutoriales y material digital procurando siempre un componente de autoaprendizaje del alumno a través de la ejercitación constante y la consulta permanente de tutoriales y ayudas en línea que en el campo de las aplicaciones informáticas resultan de gran importancia para mantener una actualización constante.

Criterios de Evaluación

Los criterios de evaluación están dados en un sentido de aprendizaje gradual y progresivo del software, en donde cada nueva etapa incluye los aprendizajes de las etapas anteriores. Se dan en algunos casos tareas asignadas para realización en clase y en otros para su desarrollo y cumplimiento fuera de ella. Se rinden también en determinada etapa, pruebas que evalúan los conocimientos de sustento teórico necesarios. Se considera el aporte del autoaprendizaje adquirido por los estudiantes a través del uso de ayudas en línea y tutoriales como forma para estimular la actualización constante. La evaluación se complementa con un análisis crítico constructivo de los trabajos realizados.

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Corel Corporation	Corel Corporation	CorelDraw X7 Guía de Usuario	2014	
Renfrew, Elinor	Gustavo Gili	Creación de una colección de moda	2010	
MEDIAactive	Marcombo	Manual de Photoshopr cs6	2013	
Kevin, Tallon.	Parramón Ediciones, S.A.	Ilustración Digital de moda con Illustrator y Photoshop.	2008	

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Cristancho, Luciano	Susaeta	Photoshop	2012	978-84-992817-2-8
Adobe	Adobe Systems Inc.	Photoshop Classroom in a book	2012	978-0-321-82733-3
Adobe	Adobe Systems Inc.	Adobe Photoshop CS2 Guía del Usuario 2005		

Web

Autor	Título	URL
Adobe	Guía para principiantes Photoshop	https://helpx.adobe.com/photoshop/how-to/photo-editor .
Adobe	Guía del usuario de Photoshop	https://helpx.adobe.com/es/photoshop/user-guide.html
2000px Media Inc.	Photoshop tutorials	https://www.photoshoptutorials.ws/
Corel Corporation	Corel Draw	http://www.coreldraw.com/la/pages/800382.html
Corelclub.org	Corelclub.org	http://www.corelclub.org/category/corel-tutoriales/
Carlos Berman	Cursos en HD.com	http://www.cursosenhhd.com/featured/curso-de-
Adobe	Tutoriales Photoshop	https://helpx.adobe.com/photoshop/tutorials.html

Software

Autor	Título	URL	Versión
Adobe	Adobe Photoshop CC		CC
Corel Corporation	Corel Draw		X7

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 15/03/2017

Estado: Aprobado