UNIVERSIDAD DEL AZUAY

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

1. Datos generales

Materia: COMPUTACIÓN 1 TEXTILES
Código: FDI0011
Paralelo:
Periodo : Septiembre-2017 a Febrero-2018
Profesor: CORDERO SALAZAR EDMUNDO FABIAN
Correo electrónico efcordero@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

1	**Graficadores:**
1.1	Graficadores: Adobe Illustrator, Espacio de trabajo, Herramientas generales. (6 horas)
1.2	Uso de herramientas: Selección, Organización y reforma de objetos. (12 horas)
1.3	Uso de herramientas: Dibujo, Pintura y Color. (12 horas)
1.4	Uso de herramientas de Texto. (6 horas)
1.5	Impresión, importación, exportación y almacenamiento de documentos. (6 horas)
1.6	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 -Prácticas de laboratorio -Reactivos -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Investigaciones	T1: Investigación y exposición grupal acerca de las principales herramientas del panel Herramientas (dividir por tipos de herramientas para cada grupo) y los menús principales relacionados a ellas: explicación de funcionamiento más	Graficadores:	APORTE 1	5	Semana: 4 (16/10/17 al 21/10/17)

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
	demostración práctica				
Reactivos	T2: Prueba en base a reactivos sobre los temas estudiados	Graficadores:	APORTE 2	5	Semana: 7 (06/11/17 al 11/11/17)
Trabajos prácticos - productos	T3: Trabajo práctico con las herramientas de graficación, transformación, alineación, buscatrazos y colorización. Elaboración de composiciones geométricas	Graficadores:	APORTE 2	5	Semana: 9 (20/11/17 al 25/11/17)
Trabajos prácticos - productos	T4: Trabajo práctico: calco y redibujo de ilustraciones en base a muestras dadas con utilización de máscaras, motivos y texturas vectoriales. Redibujo de figurines de moda	Graficadores:	APORTE 3	5	Semana: 11 (04/12/17 al 09/12/17)
Investigaciones	T5: Investigación y exposición grupal a partir de tutoriales y ayudas en línea sobre transparencias, expandir elementos, calco interactivo, rasterización de imágenes, exportación de recursos....	Graficadores:	APORTE 3	5	Semana: 14 (al)
Prácticas de laboratorio	T6: Trabajo práctico desarrollado en clases: creación de una ilustración en base a un tema determinado.	Graficadores:	APORTE 3	5	Semana: 16 (08/01/18 al 13/01/18)
Prácticas de laboratorio	EXAMEN PRÁCTICO: Reproducción de una ilustración dada con el uso de todas las herramientas y recursos aprendidos durante el curso	Graficadores:	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (14-01-2018 al 27-01-2018)
Proyectos	TRABAJO FINAL: Creación de un figurín de moda ilustrado a partir de un boceto inicial realizado a mano. Colorozación y relleno con texturas vectoriales y colores planos. Se presentará el trabajo final en formato digital y el boceto generador de la ilustración realizado a mano. Este trabajo se hará coordinadamente con la cátedra de diseño.	Graficadores:	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (14-01-2018 al 27-01-2018)
Prácticas de laboratorio	EXAMEN PRACTICO: Reproducción de una ilustración dada con el uso de todas las herramientas y recursos aprendidos durante el curso	Graficadores:	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (28-01-2018 al 03-02-2018)
Proyectos	Queda fija la nota del trabajo final sobre 10 puntos	Graficadores:	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (28-01-2018 al 03-02-2018)

Metodología

La estrategia metodológica buscará encaminar los contenidos hacia la comprensión clara de las posibilidades que la herramienta informática estudiada brinda 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 el programa informático a ser estudiado brinda y el desarrollo de las prácticas que realiza el estudiante, se utilizarán ejemplos que evidencien siempre la utilidad en el campo práctico cercano a las necesidades del estudiante. Para ello se impartirán clases magistrales de contenidos teóricos y explicativos, seguidos siempre de demostraciones prácticas en el aula con el uso de la herramienta informática y complementados con la práctica individual de los alumnos de manera presencial y no presencial, en donde el estudiante descubre y amplia el conocimiento por sí mismo mientras adquiere destreza en el uso de los recursos del programa informático.
Se utilizarán recursos multimedia, videos, tutoriales y material digital procurando siempre un componente de auto-aprendizaje 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. Será importante también el análisis de casos, en donde el estudiante analiza y descubre procedimientos al recrear ilustraciones.

Criterios de Evaluación

Los criterios de evaluación estarán dados en un sentido de aprendizaje gradual y progresivo del software, en donde cada nueva etapa incluye los aprendizajes de las etapas anteriores. Se darán en algunos casos tareas asignadas para realización en clase y en otros para su desarrollo y cumplimiento fuera de ella. Se rendirán también en determinada etapa, pruebas que evalúan los conocimientos de sustento teórico necesarios. Se considerará el aporte del autoaprendizaje adquirido por los estudiantes a través del uso de ayudas en línea y tutoriales como forma para estimular la investigación y actualización constante. La evaluación se complementará con un análisis crítico constructivo de los trabajos realizados. La calidad en el uso de herramientas y recursos, el cumplimiento de parámetros establecidos, la actitud proactiva para el trabajo, la

participación, el desarrollo de destrezas, la calidad y el nivel de presentación de los trabajos serán tomados en cuenta en las evaluaciones.

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
MEDIAactive	Marcombo	Manual de Illustrator cs6	2013	
Kevin, Tallon	Parramon	Ilustración Digital de moda con Illustrador y Photoshop	2008	
Renfrew, Elinor	Gustavo Gili	Creación de una colección de moda	2010	

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Adobe	Adobe Systems Inc.	Adobe Illustrator CS6 Classroom In A Book	2012	978-0-321-82248-2
Adobe	Adobe Systems Inc.	Adobe Ilustrador CS2 Guía del Usuario	2005	
Imagine Publishing Ltd.	William Gibbons	The Adobe Creative Cloud Book	2014	978-1909-758-766

Web

Autor	Título	URL
Adobe	Tutoriales Ilustrador	https://helpx.adobe.com/illustrator/tutorials.html
Adobe	Guía del usuario de Ilustrador	https://helpx.adobe.com/illustrator/user-guide.html
WebGenio	Tutoriales Ilustrador	http://webgenio.com/2014/09/19/50-tutoriales-increibles-
Adobe	Aprendizaje y Asistencia Ilustrador	https://helpx.adobe.com/es/support/illustrator.html?
Adobe	Guía para principiantes Ilustrador	https://helpx.adobe.com/illustrator/how-to/logo-design.html
G-Tech Design	Tutoriales Ilustrador	http://gtechdesign.net/es/blog/los-mejores-tutoriales-2016-

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **22/09/2017**

Estado: **Aprobado**