UNIVERSIDAD DEL AZUAY

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

1. Datos generales

Materia: COMPUTACIÓN 5 TEXTILES
Código: FDI0026
Paralelo:
Periodo : Septiembre-2017 a Febrero-2018
Profesor: VINTIMILLA SERRANO ESPERANZA CATALINA
Correo electrónico cvintimi@uazuay.edu.ec

Docencia	Práctico	Autónomo: 0		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
3				3

Prerrequisitos:

Código: FDI0022 Materia: COMPUTACIÓN 4 TEXTILES

2. Descripción y objetivos de la materia

Se articula con el taller de diseño y patronaje.

En esta asignatura de carácter práctico se conocen los programas computacionales que permitan desarrollar el patronaje y escalado a nivel avanzado.

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

3. Contenidos

1	**Modelado de objetos textiles e indumentaria (3D Max).**
1.1	Exploración del espacio 3D: geometría básica. (3 horas)
1.2	Modelado de objetos textiles: geometría avanzada y formas. (6 horas)
1.3	Modificadores especiales: curvar, extruir, revolver, etc. (3 horas)
1.4	Renderizado Vray: texturas y materiales. (3 horas)
1.5	Iluminación y cámaras. (3 horas)
1.6	Montaje de objetos e indumentaria en escena reales. (3 horas)
2	**Paquete gráfico para bordado. (Richpeace Designer)**
2.1	Conceptos básicos: entorno de trabajo. (3 horas)
2.2	Puntadas, caminos, áreas, densidades, dirección. (3 horas)
2.3	Herramientas principales. Tipos de puntadas. (3 horas)
2.4	Planificación de bordados. Rellenos y contornos. (3 horas)
2.5	Orden de bordado. Proceso hacia la bordadora. (3 horas)
3	**Patronaje, escalado y tendido. (Richpeace)**
3.1	Herramientas avanzadas de dibujo de patrones: método de dibujo por fórmula. (Módulo PDS). (3 horas)
3.2	Herramientas avanzadas para escalado de patrones. Escalado Puntual. (Módulo GGS). (6 horas)
3.3	Optimización de órdenes de tendido de patrones. (Módulo GMS). (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.	
-1.- Modelar objetos textiles e indumentaria de manera digital mostrando texturas y materiales reales.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-2.- Realizar el dibujo, escalado y tendido de prendas de vestir en programas	-Reactivos

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
digitales.	-Trabajos prácticos - productos
-3.- Conocer programas digitales especializados de bordado.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Modelado de objetos textiles e indumentaria. Exploración del espacio 3D, geometría básica. Trabajos de aplicación.		APORTE 1	5	Semana: 4 (16/10/17 al 21/10/17)
Trabajos prácticos - productos	Modelado de objetos textiles e indumentaria: modificadores especiales, renderizado, iluminación, cámaras. Trabajos de aplicación.		APORTE 2	10	Semana: 8 (13/11/17 al 15/11/17)
Reactivos	Modelado de objetos textiles e indumentaria: geometrías, modificadores, renderizado, iluminación, cámaras.		APORTE 3	3	Semana: 11 (04/12/17 al 09/12/17)
Trabajos prácticos - productos	Bordado de gráficos y textos, métodos de trazado, definición de puntadas, presentación. Trabajos de aplicación.		APORTE 3	8	Semana: 13 (18/12/17 al 22/12/17)
Trabajos prácticos - productos	Aplicación de recursos avanzados de dibujo, escalado y tendido de prendas de vestir.		APORTE 3	4	Semana: 15 (02/01/18 al 06/01/18)
Trabajos prácticos - productos	Bordados especiales, definición de puntadas y acabados. Recursos avanzados de dibujo y escalado de patrones. Trabajo de aplicación en prendas de vestir.		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (14-01-2018 al 27-01-2018)
Reactivos	Bordado de gra´ficos y textos, tipos de puntadas, bordados especiales. Recursos avanzados de dibujo y escalado de patrones.		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (14-01-2018 al 27-01-2018)
Trabajos prácticos - productos	Bordados especiales, definición de puntadas y acabados. Recursos avanzados de dibujo y escalado de patrones. Trabajo de aplicación en prendas de vestir.		SUPLETORIO	20	Semana: 19-20 (28-01-2018 al 03-02-2018)

Metodología

Para el desarrollo de la asignatura utilizamos el computador como una herramienta de apoyo para el aprendizaje, lo cual hace que este recurso didáctico aporte positivamente para que los estudiantes recepten los contenidos adecuadamente volviendo las clases participativas, dinámicas, tratando de que el estudiante esté motivado para aprender en cada sesión conocimientos nuevos.
Se plantea el desarrollo de ejercicios y trabajos de aplicación en función de los contenidos abordados, consultas en internet, revisión de contenidos, estudio de casos específicos, para reforzar los conocimientos y dando lugar a inter-aprendizajes. Los trabajos que desarrollarán los estudiantes tendrán un seguimiento personalizado.

Criterios de Evaluación

Se propone un sistema de evaluación permanente, elaboración de trabajos de aplicación prácticos en donde los estudiantes refuercen los contenidos abordados cumpliendo con ciertos parámetros, utilizando herramientas y comandos adecuados para obtener los resultados solicitados. Igualmente, pruebas de aplicación prácticas que permitan evidenciar los aprendizajes logrados por los estudiantes; en ambos casos, una vez entregados los trabajos o concluidas las pruebas, el profesor revisa, comenta y sugiere sobre los procesos conjuntamente con el alumno, de esta manera el estudiante puede prever cuál será la calificación que obtendrá en relación al ejercicio desarrollado.

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
KELLY L. MURDOCK.	Anaya.	LA BIBLIA DE 3D MAX 2009.	2009	978-84-415-2550-4
ALISON GWILT.	Gustavo Gili.	MODA SOSTENIBLE.	2014	978-84-252-2723-3
ADRIANA BENI.	Landeira Ediciones S.A.	MOLDERÍA Y COSTURA.	2010	978-987-608-049-1
GARMENT CAD SYSTEM.	CADITEX.	RICHPEACE CAD.	2011	NO INDICA
MARKUS KUHLO & ENRICO EGGERT.	Elsevier.	ARCHITECTURAL RENDERING WITH 3DS MAX AND V-RAY.	2010	978-0-0240-81477-3
SIMON CLARKE.	Barcelona: Blume.	DISEÑO TEXTIL.	2011	978-84-980150-5-8

Web

Autor	Título	URL
No Indica	Manualespro	http://www.manualespro.com/2011/06/manual-de-3d-studio-
No Indica	Wilcom Truesizer - Softonic	http://www.dominandowilcom.com/videos/
No Indica	Richpeace	www.richpeace.com

Software

Autor	Título	URL	Versión
Autodesk	3d Max	LABORATORIO UDA	2016
Richpeace Cad	Richpeace	Laboratorios UDA	V8
Richpeace	Richpeace Cad Designer	Laboratorios UDA	V2

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **22/09/2017**

Estado: **Aprobado**