UNIVERSIDAD DEL AZUAY

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

1. Datos generales

Materia: COMPUTACIÓN 3 TEXTILES
Código: FDI0018
Paralelo:
Periodo : Septiembre-2018 a Febrero-2019
Profesor: CORDERO SALAZAR EDMUNDO FABIAN
Correo electrónico efcordero@uazuay.edu.ec

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

Prerrequisitos:

Código: FDI0014 Materia: COMPUTACIÓN 2 TEXTILES

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 y utilizan programas de graficación avanzados que les permita representar y expresar sus ideas a nivel digital.

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

3. Contenidos

1	**Adobe Illustrador avanzado maniquí.**
1.1	Dibujo y representación de prendas de vestir: camisas, pantalones, blazer, jeans y camisetas. (6 horas)
1.2	Diseño de prendas con texturas, estampados y formas orgánicas. (6 horas)
1.3	Cómo diseñar una prenda de género de punto. (3 horas)
1.4	Tejidos, efectos de lavado y estampados posicionales. (3 horas)
1.5	Diseño avanzado de símbolos para prendas de vestir: fornituras y pinceles. (3 horas)
1.6	Detalles y efectos especiales para presentación de prendas de vestir. (3 horas)
2	**Adobe Photoshop avanzado maniquí.**
2.1	Edición, ajustes y propuestas de color para siluetas de moda. (3 horas)
2.2	Formas, trazados y transparencias para recorte de imágenes. (2 horas)
2.3	Imágenes para web ,imágenes para otras aplicaciones y conjunto de imágenes. (1 horas)
2.4	Preparación de texturas avanzadas y tejidos: material brillante, tejidos 3D, drapeados. (6 horas)
3	**Virtual fashion 3D y fashion 3D.**
3.1	Entorno de trabajo: diseño en Virtual Fashion, selección del maniquí. (1 horas)
3.2	Trabajo con hormas y telas. (2 horas)
3.3	Formas y trazados: Cortes en tela. (3 horas)
3.4	Fashion Photo Editor de materiales: crear y modificar tejidos. (2 horas)
3.5	Virtual Fashion Makeup: maquillaje. (1 horas)
3.6	Virtual Fashion Photo Studio: carrete, foto e imagen. (2 horas)
3.7	Gestión de recursos y de proyectos. (1 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 los paquetes virtuales en el manejo de la edición de fotografías de textiles y moda.	-Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Utilizar paquetes virtuales específicos para la expresión y representación de textiles e indumentaria.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Trabajo 1: En base a fotografías, representar prendas de vestir a nivel bidimensional utilizando las herramientas de Adobe Ilustrador (6 prendas) sd	Adobe Illustrador avanzado maniquí.	APORTE 1	2.5	Semana: 3 (01/10/18 al 06/10/18)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo 2: Sobre las prendas representadas en el trabajo 1 (6 piezas) aplicar texturas orgánicas y texturas de punto utilizando las herramientas de Ilustrador	Adobe Illustrador avanzado maniquí.	APORTE 1	2.5	Semana: 6 (22/10/18 al 27/10/18)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo 3: Utilizando efectos especiales, preparar una presentación de un conjunto de prendas de vestir aplicando efectos de lavado, estampados posicionales, símbolos y fornituras	Adobe Illustrador avanzado maniquí.	APORTE 2	5	Semana: 9 (12/11/18 al 14/11/18)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo 4: Utilzando los elementos generados en los ejercicos anteriores, crear un figurín de moda y realizar versiones cromáticas del mismo utilizando herramientas de edición de Adobe Photoshop	Adobe Photoshop avanzado maniquí.	APORTE 2	5	Semana: 10 (19/11/18 al 24/11/18)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo 5: Creación de un figurín de moda utilizando trazados de pluma, enmascaramientos y transparencias	Adobe Photoshop avanzado maniquí.	APORTE 3	5	Semana: 11 (26/11/18 al 01/12/18)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo 6: Ejercicios de experimentación en la creación de texturas y drapeados utilizando diferentes herramientas de Adobe Photoshop para crear efectos realistas	Adobe Photoshop avanzado maniquí.	APORTE 3	5	Semana: 13 (10/12/18 al 14/12/18)
Reactivos	Prueba de conocimientos en base a una investigación y exposiciones grupales previas, acerca de las principales herramientas del programa Virtual Fashion 3D	Virtual fashion 3D y fashion 3D.	APORTE 3	5	Semana: 15 (al)
Trabajos prácticos - productos	Preparar un video tutorial acerca del uso de una herramienta de Ilustrador o Photoshop de entre 1 o 2 minutos de duración	Adobe Illustrador avanzado maniquí., Adobe Photoshop avanzado maniquí.	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (20-01-2019 al 26-01-2019)

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Tomando como referente un estilo estético asignado (por sorteo) crear un figurín de moda utilizando la variedad de herramientas disponibles en Adobe Photoshop y luego preparar una presentación final en Ilustrador. Se adicionará también una presentación final en formato para web.	Adobe Illustrador avanzado maniquí., Adobe Photoshop avanzado maniquí.	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (20-01-2019 al 26-01-2019)
Trabajos prácticos - productos	Tomando como referente un estilo estético asignado (por sorteo) crear un figurín de moda utilizando la variedad de herramientas disponibles en Adobe Photoshop y luego preparar una presentación final en Ilustrador. Se adicionará también una presentación final en formato para web.	Adobe Illustrador avanzado maniquí., Adobe Photoshop avanzado maniquí.	SUPLETORIO	10	Semana: 21 (al)
Trabajos prácticos - productos	La primera nota sobre 10 puntos queda fija	Adobe Illustrador avanzado maniquí., Adobe Photoshop avanzado maniquí.	SUPLETORIO	10	Semana: 21 (al)

Metodología

Antes de impartir una clase:
- Selección de objetivos y contenidos.
- Previsión de recursos (espacios, materiales, etc.).
- Elaboración de protocolos o manuales de laboratorio, prácticas, procedimientos, etc.
- Elaboración de colecciones de problemas resueltos.

Durante la ejecución:
- Explicación clara de los procedimientos o estrategias que pueden ser utilizadas.
- Repaso de técnicas de manejo de aparatos, programas, etc.
- Resolución de problemas-modelo ante los alumnos.
- Desarrollo de estrategias de motivación aportando pistas y sugerencias.
- Corrección de errores. Informar sobre caminos incorrectos.

Después de una clase:
- Corrección de ejercicios y problemas resueltos por los estudiantes.
- Evaluación de las lecciones.
- Propuestas para mejorar

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
TALLON, KEVIN.	Editorial Acanto S.A.	DISEÑO DE MODA CREATIVO CON ILLUSTRATOR.	2009	978-84-95376-930

Web

Autor	Título	URL
Adobe	Ayuda De Illustrator/Tutoriales	http://helpx.adobe.com/es/illustrator/topics.html
Adobe	Ayuda De Photoshop/Tutoriales	http://helpx.adobe.com/creative-

Software

Autor	Título	URL	Versión
Adobe	Photoshop	Laboratorio UDA	Cs6
Adobe	Illustrator	Laboratorio UDA	Cs6
Virtual Fashion	Virtual Fashion 3d	Laboratorio UDA	2014

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 13/09/2018

Estado: Aprobado