Fecha aprobación: 14/09/2018



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

1. Datos generales

Materia: COMPUTACIÓN 5 TEXTILES

Código: FDI0026

Paralelo:

Periodo: Septiembre-2018 a Febrero-2019

Profesor: GALINDO ZEAS MAGDALENA RUHT

Correo mgalindo@uazuay.edu.ec

electrónico

Prerrequisitos:

Código: FDI0022 Materia: COMPUTACIÓN 4 TEXTILES

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

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	Audaces Idea 4D Modelado 4 D
1.1	Entorno de trabajo modelado 4D (6 horas)
1.2	Aplicación de las diferentes herramientas de modelado 4D (3 horas)
2	Audaces Idea
2.1	Entorno de trabajo Idea (6 horas)
2.2	Aplicación de las diferentes herramientas de modelado 4D (6 horas)
3	Paquete gráfico para bordado (Richpeace Designer)
3.1	Entorno de trabajo, Puntadas, caminos, áreas, densidades, dirección (3 horas)
3.2	Herramientas principales. Tipos de puntadas (3 horas)
3.3	Planificación de bordado, rellenos y contornos, Orden de bordado. Proceso hacia la bordadora (3 horas)
4	Patronaje, escalado, tendido (Audaces)
4.1	Trazado y escalado de patrones avanzados de sastrería (9 horas)
4.2	Trazado y escalado de patrones de lencería (9 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de apre	Evidencias	
	herramientas digitales, experimentar las técnicas y generar nuevos estil de prendas y objetos textiles.	os para la representación y
	odelar objetos textiles e indumentaria de manera digital mostrando as y materiales reales.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-2 Re digita	ealizar el dibujo, escalado y tendido de prendas de vestir en programas les.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-3 Co	onocer programas digitales especializados de bordado.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Trabajo práctico montaje prendas sobre maniquí	Audaces Idea 4D Modelado 4 D	APORTE 1	5	Semana: 3 (01/10/18 al 06/10/18)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo práctico programa IDEA	Audaces Idea 4D Modelado 4 D	APORTE 2	5	Semana: 8 (05/11/18 al 10/11/18)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo práctico sobre bordado	Paquete gráfico para bordado (Richpeace Designer)	APORTE 2	5	Semana: 11 (26/11/18 al 01/12/18)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo práctico de Sastrería	Paquete gráfico para bordado (Richpeace Designer)	APORTE 3	10	Semana: 14 (17/12/18 al 22/12/18)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo práctico sobre lencería	Patronaje, escalado, tendido (Audaces)	APORTE 3	5	Semana: 16 (02/01/19 al 05/01/19)
Reactivos	examen en base a reactivos	Patronaje, escalado, tendido (Audaces)	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (20-01- 2019 al 26-01-2019)
Trabajos prácticos - productos	examen trazo	Patronaje, escalado, tendido (Audaces)	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (20-01- 2019 al 26-01-2019)
Reactivos	Examen en base a reactivos	Patronaje, escalado, tendido (Audaces)	SUPLETORIO	10	Semana: 21 (al)
Trabajos prácticos - productos	Examen de trazo	Patronaje, escalado, tendido (Audaces)	SUPLETORIO	10	Semana: 21 (al)

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

Título

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
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	Wilcom Truesizer - Softonic	http://www.domina	ndowilcom.com	/videos/
No Indica	Richpeace	www.richpeace.cor	n	
Software				
	_			

URL

Versión

Autor	Título	URL	Versión
Richpeace Cad	Richpeace	Laboratorios UDA	V8
Richpeace	Richpeace Cad Designer	Laboratorios UDA	V2
Bibliografía de ap	oyo		
Libros			
Web			
Software			
	Docente		Director/Junta
Fecha aprobación:	14/09/2018		

Estado:

Aprobado