UNIVERSIDAD DEL AZUAY

# FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
# ESCUELA DE DISEÑO TEXTIL E INDUMENTARIA

## 1. Datos

**Materia:** EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN 3
**Código:** ETI0002
**Paralelo:** A
**Periodo :** Septiembre-2019 a Febrero-2020
**Profesor:** QUEZADA CANTOS SEBASTIAN ALEJANDRO
**Correo electrónico:** bastianque@uazuay.edu.ec

**Nivel:** 3

**Distribución de horas.**

| Docencia | Práctico | Autónomo:144 | | Total horas |
|---|---|---|---|---|
| | | Sistemas de tutorías | Autónomo | |
| 96 | | 0 | 144 | 240 |

**Prerrequisitos:**

Código: DDD0008 Materia: EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN 2
Código: UID0200 Materia: ELEMENTARY 2

## 2. Descripción y objetivos de la materia

En la asignatura de Expresiòn y Representaciòn 3, se pretende que el estudiante reconozca y aprenda a utilizar herramientas digitales necesarias para la expresión y representación de elementos y problemáticas relacionadas al diseño textil & indumentaria.
La asignatura se articula con Expresión y Representación 1 & 2 y Taller de Creación de Proyectos 3.

Es importante porque el ámbito digital está inmerso en todas las actividades cotidianas, en el caso del arte y el diseño hoy, son herramientas aliadas que contribuyen a agilitar el desarrollo de proyectos.

## 3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

## 4. Contenidos

| | |
|---|---|
| 1 | **Graficador Corel Draw.** |
| 1.1 | La interfaz - Formas vectoriales (2 horas) |
| 1.2 | Trazos y efectos (4 horas) |
| 1.3 | Imágenes y textos (4 horas) |
| 1.4 | Collage, imágenes vectoriales con fotos y texto (8 horas) |
| 2 | **Adobe Ilustrador.** |
| 2.1 | Espacio de trabajo, Herramientas generales. (4 horas) |
| 2.2 | Impresión, importación, exportación y almacenamiento de documentos. (4 horas) |
| 2.3 | Dibujo y representación de prendas de vestir. (8 horas) |
| 2.4 | Detalles y efectos especiales para presentación de prendas de vestir. (8 horas) |

| | |
|---|---|
| 3 | **Adobe Photoshop.** |
| 3.1 | La interfaz - Escanear y retocar ilustraciones. (8 horas) |
| 3.2 | Estampados y texturas. (6 horas) |
| 3.3 | Ilustración fotográfica con filtros. (6 horas) |
| 3.4 | Preparación de texturas avanzadas y tejidos. (6 horas) |
| 4 | **Tableta Digital.** |
| 4.1 | Paquete gráfico para bordado (Richpeace Designer). (4 horas) |
| 4.1 | Configuración y uso de botones de pantalla. (2 horas) |
| 4.2 | Lápices de colores. (2 horas) |
| 4.2 | Entorno de trabajo, Puntadas, caminos, áreas, densidades, dirección. (4 horas) |
| 4.3 | Herramientas principales, tipos de puntadas. (4 horas) |
| 4.3 | Acuarelas. (2 horas) |
| 4.4 | Planificación de bordado, rellenos y contornos. (4 horas) |
| 4.4 | Textura de piel. (4 horas) |
| 4.5 | Proceso hacia la bordadora. (2 horas) |
| 5 | **Bordado digital.** |

## 5. Sistema de Evaluación

### Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

| Resultado de aprendizaje de la materia | Evidencias |
|---|---|
| **ca. Reconoce, selecciona y utiliza coherentemente herramientas y sistemas de expresión y representación ya sea manuales o asistidas por computadora para solucionar problemáticas específicas.** | |
| -Identifica y utiliza las herramientas del paquete Adobe Ilustrador para la expresión y representación digital de los textiles e indumentaria. | -Proyectos<br>-Prácticas de laboratorio<br>-Reactivos<br>-Resolución de ejercicios, casos y otros<br>-Trabajos prácticos - productos |
| -Identifica y utiliza las herramientas del paquete Adobe Photoshop para la edición digital de imágenes de textiles e indumentaria. | -Proyectos<br>-Prácticas de laboratorio<br>-Reactivos<br>-Resolución de ejercicios, casos y otros<br>-Trabajos prácticos - productos |
| -Identifica y utiliza las herramientas del programa Sketchbook para la expresión y representación digital de los textiles e indumentaria. | -Proyectos<br>-Prácticas de laboratorio<br>-Reactivos<br>-Resolución de ejercicios, casos y otros<br>-Trabajos prácticos - productos |
| **da. Utiliza de manera eficiente el pensamiento visual, espacial y corporal para la representación y compresión del entorno y las soluciones de problemáticas de su profesión.** | |
| -Utiliza recursos digitales para la ilustración de figurín, textiles, objetos textiles e indumentaria. | -Proyectos<br>-Prácticas de laboratorio<br>-Reactivos<br>-Resolución de ejercicios, casos y otros<br>-Trabajos prácticos - productos |
| **da. Utiliza de manera eficiente el pensamiento visual, espacial y corporal para la representación y compresión del entorno y las soluciones de problemáticas de su profesión.** | |
| - Manipula herramientas digitales para bordado. | -Proyectos<br>-Prácticas de laboratorio<br>-Reactivos<br>-Resolución de ejercicios, casos y otros<br>-Trabajos prácticos - productos |

### Desglose de evaluación

| Evidencia | Descripción | Contenidos sílabo a evaluar | Aporte | Calificación | Semana |
|---|---|---|---|---|---|
| Resolución de ejercicios, casos y otros | resuelve ejercicios en clases con determinado limite de tiempo, utilizando las herramientas aprendidas, y administrándolas de manera coherente y creativa | Adobe Ilustrador., Graficador Corel Draw. | APORTE | 3 | Semana: 2 (16/09/19 al 21/09/19) |
| Trabajos prácticos - productos | resolucion de ejercicios basados en herramientas aprendidas( prnts de textil colocados en prendas) | Adobe Ilustrador., Graficador Corel Draw. | APORTE | 2 | Semana: 2 (16/09/19 al 21/09/19) |
| Prácticas de laboratorio | Desarrolla los ejercicios que se determinan en las clases utilizando el software photoshop con las instrucciones del profesor | Adobe Photoshop. | APORTE | 5 | Semana: 4 (30/09/19 al 05/10/19) |
| Trabajos prácticos - productos | el estudiante desarrolla su propio proyecto utilizando photoshop para la creacion de texturas de textiles necesarios para expresar diseños de indumentaria o accesorios | Adobe Photoshop. | APORTE | 5 | Semana: 5 (07/10/19 al 10/10/19) |
| Resolución de ejercicios, casos y otros | Se le planteara un proyecto en corto tiempo con indicaciones de tal manera que utilice todos los elementos aprendidos en clases, donde exprese algunos rasgos característicos de la indumentaria o accesorios | Adobe Photoshop. | APORTE | 5 | Semana: 7 (21/10/19 al 26/10/19) |
| Prácticas de laboratorio | resuelve los ejercicios planteados por el profesor, utilizando las herramientas necesarias para usar la tableta digital y aprovechar sus virtudes en el manejo libre del trazo para representar | Tableta Digital. | APORTE | 5 | Semana: 15 (16/12/19 al 21/12/19) |
| Proyectos | resolverán un proyecto integral de una colección de indumentaria con determinadas temáticas, mostrando así indumentaria con un figurin estilizado y rostros con diseños de accesorios realizados con la tableta digital | Tableta Digital. | APORTE | 5 | Semana: 19-20 (12-01-2020 al 18-01-2020) |
| Reactivos | un examen de reactivos donde el estudiante describa e identifique algunos de los elementos utilizados en el transcurso del curso, con la finalidad que el estudiante memorice algunos de los comandos que se utilizan comúnmente en los programas | Adobe Ilustrador., Adobe Photoshop., Bordado digital., Graficador Corel Draw., Tableta Digital. | EXAMEN | 5 | Semana: 19 (13/01/20 al 18/01/20) |
| Proyectos | proyecto digital-impreso donde desarrollaran una colección de moda con todos los componentes gráficos que se requieren, como fichas técnicas, moodboards, diseños en figurin, diseño de bordado, estampado, etc. Sin las parte | Adobe Ilustrador., Adobe Photoshop., Bordado digital., Graficador Corel Draw., Tableta Digital. | EXAMEN | 10 | Semana: 20 ( al ) |

| Evidencia | Descripción | Contenidos sílabo a evaluar | Aporte | Calificación | Semana |
|---|---|---|---|---|---|
| | conceptual para no mezclar con las materias que no corresponden, solamente la parte representativa de dichos conceptos, los conceptos pueden ser otorgados por el mismo profesor. | | | | |
| Resolución de ejercicios, casos y otros | plantea un diseño de bordado utilizando adecuadamente las herramientas necesarias | Bordado digital. | EXAMEN | 5 | Semana: 20 ( al ) |
| Proyectos | proyecto digital-impreso donde desarrollaran una colección de moda con todos los componentes gráficos que se requieren, como fichas técnicas, moodboards, diseños en figurin, diseño de bordado, estampado, etc. Sin las parte conceptual para no mezclar con las materias que no corresponden, solamente la parte representativa de dichos conceptos, los conceptos pueden ser otorgados por el mismo profesor. | Adobe Ilustrador., Adobe Photoshop., Bordado digital., Graficador Corel Draw., Tableta Digital. | SUPLETORIO | 20 | Semana: 21 ( al ) |

### Metodología

### Criterios de Evaluación

## 6. Referencias

### Bibliografía base

#### Libros

#### Web

#### Software

### Bibliografía de apoyo

#### Libros

| Autor | Editorial | Título | Año | ISBN |
|---|---|---|---|---|
| Kelvin Tallon | Parramón | Ilustración Digital de moda con Illustrator y Photoshop | 2008 | 9788434234116 |
| Jose Antonio Guerrero | Parramón | Nuevas tecnologías aplicadas a la moda (diseño, marketing y comunicación) | 2009 | 978-84-42-3375-1 |
| MEDIActive | Marcombo | Manual de Photoshopr cs6 | 2013 | |

#### Web

| Autor | Título | Url |
|---|---|---|
| www.wacom.com | null | https://wacom.com/en-us/support?stPage =guideListPage-1 -https://sketchbook.com/education |
| www.corel.com | null | https://www.coreldraw.com/la/pages/tutorials/coreldraw/ |
| www.adobe.com | null | https://helpx.adobe.com/la/illustrator/tutorials.html? |

| Autor | Título | Url |
|---|---|---|
| | | promoid=599F8QXB&mv=other |

## Software

| Autor | Título | Url | Versión |
|---|---|---|---|
| Corel | corelDraw | | 2018 |
| Adobe | Photoshop | | CC |
| Adobe | Illustrator | | CC |

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 25/09/2019

Estado: Aprobado