



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO TEXTIL E INDUMENTARIA

1. Datos

Materia: EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN 3
Código: ETI002
Paralelo: A
Periodo : Septiembre-2020 a Febrero-2021
Profesor: GUILLEN SERRANO MARIA ELISA
Correo electrónico: eguillen@uazuay.edu.ec

Prerrequisitos:

Código: DDD008 Materia: EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN 2
 Código: UID0200 Materia: ELEMENTARY 2

Nivel: 3

Distribución de horas.

| Docencia | Práctico | Autónomo: 144 | | Total horas | Créditos |
|----------|----------|----------------------|----------|-------------|----------|
| | | Sistemas de tutorías | Autónomo | | |
| 96 | | 0 | 144 | 240 | 6 |

2. Descripción y objetivos de la materia

La asignatura se articula con Expresión y Representación 1 & 2 y Taller de Creación de Proyectos 3.

En la asignatura de Expresión y Representación 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.

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 agilizar el desarrollo de proyectos.

3. Contenidos

| | |
|-----------|--|
| 1. | Graficador Corel Draw |
| 1.01. | La interfaz - formas vectoriales (2 horas) |
| 1.02. | Trazos y efectos (4 horas) |
| 1.03. | Imágenes y textos (4 horas) |
| 1.04. | Collage, imágenes vectoriales con fotos y texto (8 horas) |
| 2. | Adobe Ilustrador |
| 2.01. | Espacio de trabajo, herramientas generales (8 horas) |
| 2.02. | Impresión, importación, exportación y almacenamiento de documentos (2 horas) |
| 2.03. | Dibujo y representación de prendas de vestir (8 horas) |
| 2.04. | Detalles y efectos especiales para presentación de prendas de vestir (8 horas) |
| 3. | Adobe Photoshop |
| 3.01. | La interfaz - escanear y retocar ilustraciones (8 horas) |
| 3.02. | Estampados y texturas (6 horas) |
| 3.03. | Ilustración fotográfica con filtros (6 horas) |
| 3.04. | Preparación de texturas avanzadas y tejidos (6 horas) |
| 4. | Tableta Digital |

| | |
|-----------|---|
| 4.01. | SketchBook Pro: espacio de trabajo (4 horas) |
| 4.02. | Configuración y uso de botones de pantalla (2 horas) |
| 4.03. | Herramientas: dibujo, pintura y color (6 horas) |
| 4.04. | Texturas (4 horas) |
| 5. | Bordado Digital |
| 5.01. | Paquete gráfico para bordado (Richpeace Designer) (2 horas) |
| 5.02. | Entorno de trabajo, puntadas, caminos, áreas, densidades, dirección (2 horas) |
| 5.03. | Herramientas principales, tipos de puntadas (2 horas) |
| 5.04. | Planificación de bordado, rellenos y contornos (2 horas) |
| 5.05. | Proceso hacia la bordadora (2 horas) |

4. 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.

-Reactivos
-Resolución de ejercicios, casos y otros
-Trabajos prácticos - productos

-Identifica y utiliza las herramientas del paquete Adobe Photoshop para la edición digital de imágenes de textiles e indumentaria.

-Reactivos
-Resolución de ejercicios, casos y otros
-Trabajos prácticos - productos

-Identifica y utiliza las herramientas del programa Sketchbook para la expresión y representación digital de los textiles e indumentaria.

-Reactivos
-Resolución de ejercicios, casos y otros
-Trabajos prácticos - productos

da. Utiliza de manera eficiente el pensamiento visual, espacial y corporal para la representación y comprensión del entorno y las soluciones de problemáticas de su profesión.

-Utiliza recursos digitales para la ilustración de figurín, textiles, objetos textiles e indumentaria.

-Reactivos
-Resolución de ejercicios, casos y otros
-Trabajos prácticos - productos

da. Utiliza de manera eficiente el pensamiento visual, espacial y corporal para la representación y comprensión del entorno y las soluciones de problemáticas de su profesión.

- Manipula herramientas digitales para bordado.

-Reactivos
-Resolución de ejercicios, casos y otros
-Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

| Evidencia | Descripción | Contenidos sílabo a evaluar | Aporte | Calificación | Semana |
|--------------------------------|--|---|--------------------------|--------------|--|
| Trabajos prácticos - productos | Redibujos vectoriales y collages elaborados en el software Corel Draw | Graficador Corel Draw | APORTE DESEMPEÑO | 2 | Semana: 3 (05-OCT-20 al 10-OCT-20) |
| Trabajos prácticos - productos | Trabajos de dibujo y representación de prendas de vestir con detalles y efectos especiales en Adobe Ilustrador | Adobe Ilustrador | APORTE DESEMPEÑO | 3 | Semana: 6 (26-OCT-20 al 31-OCT-20) |
| Trabajos prácticos - productos | Trabajos de representación de texturas avanzadas y tejidos sobre el figurín en Adobe Photoshop y la Tableta digital. | Adobe Photoshop | APORTE DESEMPEÑO | 4 | Semana: 10 (23-NOV-20 al 28-NOV-20) |
| Trabajos prácticos - productos | Trabajo de Bordado Digital | Adobe Photoshop, Tableta Digital | APORTE DESEMPEÑO | 1 | Semana: 15 (02-ENE-21 al 02-ENE-21) |
| Trabajos prácticos - | Trabajo práctico de los conocimientos adquiridos | Adobe Ilustrador, Adobe Photoshop, Bordado Digital, | EXAMEN FINAL ASINCRÓNICO | 10 | Semana: 19-20 (25-01-2021 al 30-01-2021) |

| Evidencia | Descripción | Contenidos sílabo a evaluar | Aporte | Calificación | Semana |
|---|---|--|--------------------------|--------------|--|
| productos | en la cátedra | Graficador Corel Draw, Tableta Digital | ○ | | |
| Resolución de ejercicios, casos y otros | Examen acerca de los contenidos abordados a lo largo del módulo | Adobe Ilustrador, Adobe Photoshop, Bordado Digital, Graficador Corel Draw, Tableta Digital | EXAMEN FINAL SINCRÓNICO | 10 | Semana: 19-20 (25-01-2021 al 30-01-2021) |
| Trabajos prácticos - productos | Trabajo práctico de los conocimientos adquiridos en la cátedra | Adobe Ilustrador, Adobe Photoshop, Bordado Digital, Graficador Corel Draw, Tableta Digital | SUPLETORIO ASINCRÓNICO ○ | 10 | Semana: 19-20 (25-01-2021 al 30-01-2021) |
| Resolución de ejercicios, casos y otros | Examen acerca de los contenidos abordados a lo largo del módulo | Adobe Ilustrador, Adobe Photoshop, Bordado Digital, Graficador Corel Draw, Tableta Digital | SUPLETORIO SINCRÓNICO | 10 | Semana: 19-20 (25-01-2021 al 30-01-2021) |

Metodología

Criterios de Evaluación

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

| Autor | Editorial | Título | Año | ISBN |
|---------------------------|--------------|---|------|---------------|
| Kevin Tallon | Acanto | Diseño de Moda Creativo con Illustrator | 2009 | 9788495376930 |
| Kelvin Tallon | Parramón | Ilustración Digital de moda con Illustrator y Photoshop | 2008 | 9788434234116 |
| F.V. Feyerabend & F. Gosh | Gustavo Gili | Ilustración de Moda | 2014 | 9788425223334 |
| Adobe | | Ayuda de Adobe Illustrator CC 2016 | 2016 | |
| Abobe | | Adobe Photoshop, ayuda y tutoriales | 2014 | |

Web

Software

| Autor | Título | Url | Versión |
|----------------------|-------------------------------|-----|---------|
| Richpeace Design Pro | Drawing | | V5 Demo |
| Autodesk | Sketchbook | | 2020 |
| Adobe | Adobe Illustrator | | 2020 |
| Adobe | Adobe Photoshop | | 2020 |
| CorelDRAW | CorelDRAW Graphics Suite 2020 | | 2020 |

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **18/09/2020**

Estado: **Aprobado**