



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DISEÑO TEXTIL Y MODA

1. Datos

Materia: COMPUTACIÓN 2 TEXTILES
Código: FDI0014
Paralelo: B
Periodo : Marzo-2018 a Julio-2018
Profesor: ALVARRACIN ESPINOZA CRISTIAN FERNANDO
Correo electrónico: calvarracin@uazuay.edu.ec
Prerrequisitos:

Código: FDI0011 Materia: COMPUTACIÓN 1 TEXTILES

Nivel: 2

Distribución de horas.

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

2. Descripción y objetivos de la materia

En esta asignatura de carácter práctico el estudiante conocerá y utilizará programas de graficación que le permita representar y expresar sus ideas y diseños de manera digital
 Esta asignatura se vincula directamente con el taller de diseño y los siguientes niveles de computación.

Es importante porque el estudiante adquiere destrezas y habilidades para expresar, representar y comunicar sus ideas y diseños

3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

4. Contenidos

1.	Photoshop
1.01.	La interfaz - Escanear y retocar ilustraciones (9 horas)
1.02.	Colorear ilustraciones (6 horas)
1.03.	Estampados y texturas (6 horas)
1.04.	Ilustración fotográfica con filtros (9 horas)
2.	Graficadores Corel Draw
2.01.	La interfaz - Formas vectoriales (6 horas)
2.02.	Trazos y efectos (9 horas)
2.03.	Imágenes y textos (3 horas)

5. 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 recursos digitales alternativos para el dibujo y representación gráfica de prendas de vestir.	-Investigaciones -Proyectos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Identificar y utilizar herramientas digitales para la edición de imágenes referidas al diseño textil y moda.	-Investigaciones -Proyectos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Utilizar las herramientas de programas digitales de versiones actualizadas para comunicar y expresar sus proyectos y diseños.	-Investigaciones -Proyectos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos

aq. Disposición de aprendizaje continuo.

-Utilizar las herramientas de programas digitales de versiones actualizadas para comunicar y expresar sus proyectos y diseños.	-Investigaciones -Proyectos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
--	---

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Escanear y retocar ilustraciones	Photoshop	APORTE 1	5	Semana: 3 (26/03/18 al 29/03/18)
Trabajos prácticos - productos	Colorear ilustraciones	Photoshop	APORTE 2	5	Semana: 6 (16/04/18 al 21/04/18)
Trabajos prácticos - productos	Realizar estampados y texturas para sublimados	Photoshop	APORTE 2	5	Semana: 11 (21/05/18 al 24/05/18)
Reactivos	Examen escrito	Graficadores Corel Draw, Photoshop	APORTE 3	5	Semana: 12 (28/05/18 al 02/06/18)
Trabajos prácticos - productos	Realización de ilustración fotográfica con filtros	Photoshop	APORTE 3	5	Semana: 12 (28/05/18 al 02/06/18)
Trabajos prácticos - productos	Desarrollo de un diseño con texto, imagen y efectos	Graficadores Corel Draw, Photoshop	APORTE 3	5	Semana: 13 (04/06/18 al 09/06/18)
Trabajos prácticos - productos	Redibujo vectorial de patrones de prendas de vestir y motivos de bordado con exportación a formatos propios para dispositivos de salida	Graficadores Corel Draw, Photoshop	EXAMEN	20	Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018)
Trabajos prácticos - productos	Examen práctico	Graficadores Corel Draw, Photoshop	SUPLETORIO	20	Semana: 20 (al)

Metodología

Método: Resolución de ejercicio y problemas

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

p.p1 {margin: 0.0px 0.0px 0.0px 0.0px; font: 9.0px Helvetica} span.s1 {font: 9.0px Times}

Criterios de Evaluación

Se evaluará sobre todo asistencia a clases, puesto que el desempeño y desarrollo de los ejercicios serán calificados, se tomará en cuenta como aplican las herramientas utilizadas, la creatividad pero sobre todo prolijidad en trazos, líneas e ilustraciones.

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Renfrew, Elinor	Gustavo Gili	Creación de una colección de moda	2010	
Bain, Steve	Anaya Multimedia	Manual de CorelDRAW	2004	
MEDIAactive	Marcombo	Manual de Photoshopr cs6	2013	
Kevin, Tallon.	Parramón Ediciones, S.A.	Ilustración Digital de moda con Illustrator y Photoshop.	2008	

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **05/03/2018**

Estado: **Aprobado**