



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DISEÑO TEXTIL Y MODA

1. Datos generales

Materia: COMPUTACIÓN 3 TEXTILES

Código: FDI0018

Paralelo: B

Periodo : Septiembre-2016 a Febrero-2017

Profesor: PESANTEZ PALACIOS CARLOS JULIO

Correo electrónico cpesante@uazuay.edu.ec

Prerrequisitos:

Código: FDI0014 Materia: COMPUTACIÓN 2 TEXTILES

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

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

01.	Adobe Illustrator avanzado maniquí.
01.01.	Dibujo y representación de prendas de vestir: camisas, pantalones, blazer, jeans y camisetos. (6 horas)
01.02.	Diseño de prendas con texturas, estampados y formas orgánicas. (6 horas)
01.03.	Cómo diseñar una prenda de género de punto. (3 horas)
01.04.	Tejidos, efectos de lavado y estampados posicionales. (3 horas)
01.05.	Diseño avanzado de símbolos para prendas de vestir: fornituras y pinceles. (3 horas)
01.06.	Detalles y efectos especiales para presentación de prendas de vestir. (3 horas)
02.	Adobe Photoshop avanzado maniquí.
02.01.	Edición, ajustes y propuestas de color para siluetas de moda. (3 horas)
02.02.	Formas, trazados y transparencias para recorte de imágenes. (2 horas)
02.03.	Imágenes para web ,imágenes para otras aplicaciones y conjunto de imágenes. (1 horas)
02.04.	Preparación de texturas avanzadas y tejidos: material brillante, tejidos 3D, drapeados. (6 horas)
03.	Virtual fashion 3D y fashion 3D.
03.01.	Entorno de trabajo: diseño en Virtual Fashion, selección del maniquí. (1 horas)
03.02.	Trabajo con Hormas y telas. (2 horas)
03.03.	Formas y trazados: Cortes en tela. (3 horas)
03.04.	Fashion Photo Editor de materiales: crear y modificar tejidos. (2 horas)
03.05.	Virtual Fashion Makeup: maquillaje. (1 horas)
03.06.	Virtual Fashion Photo Studio: carrete, foto e imagen. (2 horas)
03.07.	Gestión de recursos y de proyectos. (1 horas)

4. Sistema de Evaluación

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.	-Proyectos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Adobe Illustrator avanzado maniquí.	Adobe Illustrator avanzado maniquí.	APORTE 1	5	Semana: 4 (03/10/16 al 08/10/16)
Investigaciones	Dibujo y representación de prendas de vestir: camisas, pantalones, blazer, jeans y camisetas.	Adobe Illustrator avanzado maniquí.	APORTE 1	5	Semana: 6 (17/10/16 al 22/10/16)
Trabajos prácticos - productos	Adobe Photoshop avanzado maniquí.	Adobe Photoshop avanzado maniquí.	APORTE 2	10	Semana: 10 (14/11/16 al 19/11/16)
Reactivos	Adobe Illustrator avanzado maniquí. Adobe Photoshop avanzado maniquí.	Adobe Photoshop avanzado maniquí.	APORTE 2	5	Semana: 11 (21/11/16 al 26/11/16)
Trabajos prácticos - productos	Virtual fashion 3D y fashion 3D.	Virtual fashion 3D y fashion 3D.	APORTE 3	5	Semana: 16 (al)
Proyectos	Presentación de trabajo impreso	Adobe Illustrator avanzado maniquí., Adobe Photoshop avanzado maniquí., Virtual fashion 3D y fashion 3D.	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (02-01-2017 al 15-01-2017)
Trabajos prácticos - productos	Adobe Illustrator avanzado maniquí., Adobe Photoshop avanzado maniquí., Virtual fashion 3D y fashion 3D.	Adobe Illustrator avanzado maniquí., Adobe Photoshop avanzado maniquí., Virtual fashion 3D y fashion 3D.	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (02-01-2017 al 15-01-2017)
Proyectos	Adobe Illustrator avanzado maniquí., Adobe Photoshop avanzado maniquí., Virtual fashion 3D y fashion 3D.	Adobe Illustrator avanzado maniquí., Adobe Photoshop avanzado maniquí., Virtual fashion 3D y fashion 3D.	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (16-01-2017 al 22-01-2017)
Trabajos prácticos - productos	Adobe Illustrator avanzado maniquí., Adobe Photoshop avanzado maniquí., Virtual fashion 3D y fashion 3D.	Adobe Illustrator avanzado maniquí., Adobe Photoshop avanzado maniquí., Virtual fashion 3D y fashion 3D.	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (16-01-2017 al 22-01-2017)

Metodología

La metodología es comunicativa, activa y participativa, en la que el profesor presenta al estudiante el uso de las diferentes herramientas que dotan los programas, y el estudiante descubre el conocimiento por sí mismo, la práctica constante en el computador de los temas presentados son fundamentales para que el estudiante adquiera destreza en el uso del programa. Los trabajos prácticos se realizarán de forma presencial y no presencial, mismos que se presentarán en formato digital. Se empleará el análisis de casos en los que el profesor presentará ilustraciones realizadas en el programa y el estudiante aplicará los conocimientos adquiridos para recrear las ilustraciones.

Criterios de Evaluación

En el sistema de evaluación consideramos 30 puntos para los interciclos y 20 puntos para el trabajo y examen final, para los interciclos se consideran algunos factores tales como: actitud, destrezas, nivel de presentación, participación y puntualidad, las mismas que se califican sobre el 20% en todos los trabajos presentados, el 80% está destinado a la presentación de trabajos y pruebas prácticas, de los 20 puntos restantes: 10 puntos estarán destinados a la presentación del trabajo final que se presenta en láminas A4 a full color, con toda la información técnica del motivo a representar y los 10 puntos restantes en el examen final.

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
-------	-----------	--------	-----	------

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

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
RENFREW, ELINOR.	Gustavo Gili.	CREACIÓN DE UNA COLECCIÓN DE MODA.	2010	978-84-252-2373-0
BAUGH, GAIL.	Parramón.	MANUAL DE TEJIDOS PARA DISEÑADORES DE MODA.	2011	978-84-342-3831-2
MEDIAACTIVE.	Marcombo.	MANUAL DE ILLUSTRATOR CS6.	2013	978-84-267-1984-3
MEDIAACTIVE.	Marcombo.	MANUAL DE PHOTOSHOP CS6.	2013	978-84-267-1884-6

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **06/09/2016**

Estado: **Aprobado**