



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

**1. Datos generales**

**Materia:** COMPUTACIÓN 5 TEXTILES  
**Código:** FDI0026  
**Paralelo:** A, A, B, B  
**Periodo :** Septiembre-2016 a Febrero-2017  
**Profesor:** VINTIMILLA SERRANO ESPERANZA CATALINA  
**Correo electrónico** cvintimi@uazuay.edu.ec

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

**Prerrequisitos:**

Código: FDI0022 Materia: COMPUTACIÓN 4 TEXTILES

**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**

<b>01.</b>	<b>Modelado de objetos textiles e indumentaria (3D Max).</b>
01.01.	Exploración del espacio 3D: geometría básica. (3 horas)
01.02.	Modelado de objetos textiles: geometría avanzada y formas. (6 horas)
01.03.	Modificadores especiales: curvar, extruir, revolver, etc. (3 horas)
01.04.	Renderizado Vray: texturas y materiales. (3 horas)
01.05.	Iluminación y cámaras. (3 horas)
01.06.	Montaje de objetos e indumentaria en escena reales. (3 horas)
<b>02.</b>	<b>Paquete gráfico para bordado. (Richpeace Designer)</b>
02.01.	Conceptos básicos: entorno de trabajo. (3 horas)
02.02.	Puntadas, caminos, áreas, densidades, dirección. (3 horas)
02.03.	Herramientas principales. Tipos de puntadas. (3 horas)
02.04.	Planificación de bordados. Rellenos y contornos. (3 horas)
02.05.	Orden de bordado. Proceso hacia la bordadora. (3 horas)
<b>03.</b>	<b>Patronaje, escalado y tendido. (Richpeace)</b>
03.01.	Herramientas avanzadas de dibujo de patrones: método de dibujo por fórmula. (Módulo PDS). (3 horas)
03.02.	Herramientas avanzadas para escalado de patrones. Escalado Puntual. (Módulo GGS). (6 horas)
03.03.	Optimización de órdenes de tendido de patrones. (Módulo GMS). (3 horas)

**4. Sistema de Evaluación**

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
<b>ak. Reconocer las herramientas digitales, experimentar las técnicas y generar nuevos estilos para la representación y expresión gráfica de prendas y objetos textiles.</b>	
-1.- Modelar objetos textiles e indumentaria de manera digital mostrando texturas y materiales reales.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-2.- Realizar el dibujo, escalado y tendido de prendas de vestir en programas	-Reactivos

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
digitales.	-Trabajos prácticos - productos
-3.- Conocer programas digitales especializados de bordado.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos

### Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Modelado de objetos textiles e indumentaria.		APORTE 1	5	Semana: 4 (03/10/16 al 08/10/16)
Reactivos	Prueba escrita en base a reactivos.		APORTE 2	5	Semana: 9 (07/11/16 al 09/11/16)
Trabajos prácticos - productos	Modelado de objetos textiles e indumentaria: materiales, luces y cámaras.		APORTE 2	5	Semana: 9 (07/11/16 al 09/11/16)
Trabajos prácticos - productos	Bordado de gráficos y textos, métodos de trazado, definición de puntadas, presentación.		APORTE 3	10	Semana: 13 (05/12/16 al 10/12/16)
Trabajos prácticos - productos	Aplicación de recursos avanzados en dibujo, escalado y tendido de prendas de vestir.		APORTE 3	5	Semana: 14 (12/12/16 al 17/12/16)
Trabajos prácticos - productos	Bordados especiales, definición de puntadas y acabados.		EXAMEN	20	Semana: 17-18 (02-01-2017 al 15-01-2017)
Trabajos prácticos - productos	Prueba práctica sobre bordado y patronaje.		SUPLETORIO	20	Semana: 19-20 (16-01-2017 al 22-01-2017)

### 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 recepan 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	Editorial	Título	Año	ISBN
ADRIANA BENI.	Landeira Ediciones S.A.	MOLDERÍA Y COSTURA.	2010	978-987-608-049-1
GARMENT CAD SYSTEM.	CADITEX.	RICHPEACE CAD.	2011	NO INDICA
KELLY L. MURDOCK.	Anaya.	LA BIBLIA DE 3D MAX 2009.	2009	978-84-415-2550-4
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
ALISON GWILT.	Gustavo Gili.	MODA SOSTENIBLE.	2014	978-84-252-2723-3

## Web

Autor	Título	URL
No Indica	Wilcom Truesizer - Softonic	<a href="http://www.dominandowilcom.com/videos/">http://www.dominandowilcom.com/videos/</a>
No Indica	Richpeace	<a href="http://www.richpeace.com">www.richpeace.com</a>
No Indica	Manualespro	<a href="http://www.manualespro.com/2011/06/manual-de-3d-studio-">http://www.manualespro.com/2011/06/manual-de-3d-studio-</a>

## Software

Autor	Título	URL	Versión
Autodesk	3d Max	LABORATORIO UDA	2016
Richpeace Cad	Richpeace	Laboratorios UDA	V8
Richpeace	Richpeace Cad Designer	Laboratorios UDA	V2

## Bibliografía de apoyo

### Libros

---

## Web

---

## Software

---

\_\_\_\_\_  
Docente

\_\_\_\_\_  
Director/Junta

Fecha aprobación: **06/09/2016**

Estado: **Aprobado**