



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

1. Datos generales

Materia: DIBUJO DE FIGURÍN 2
Código: FDI0043
Paralelo: A, A, A
Periodo : Septiembre-2016 a Febrero-2017
Profesor: GUZMAN GALARZA MANUEL GEOVANNY
Correo electrónico mguzman@uazuay.edu.ec

Docencia	Práctico	Autónomo:		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
4				4

Prerrequisitos:

Código: FDI0042 Materia: DIBUJO DE FIGURÍN 1

2. Descripción y objetivos de la materia

Su importancia radica en proporcionar las herramientas básicas para el dibujo y la expresión del cuerpo humano.

En esta asignatura de carácter práctico se conocen criterios teóricos y se desarrollan destrezas para el dibujo a nivel de figurín de moda.

Se articula con el resto del currículo, pues aporta con el conocimiento del dibujo y la expresión, esenciales para el proyecto de diseño de moda.

3. Contenidos

01.	El canon del figurín de moda.
01.01.	El figurín en la moda. (4 horas)
01.02.	Canon del figurín. Posición de frente, perfil y tres cuartos. (10 horas)
01.03.	El figurín en movimiento. Estudio del figurín en diferentes posiciones. (14 horas)
02.	Expresión y experimentación personal de figurines.
02.01.	Resolución del figurín con modelo. Estudio y prácticas del figurín en base a las diferentes posiciones que nos sugiera el modelo. (16 horas)
02.02.	Ilustración del figurín y la ropa con técnicas básicas de acuarela, marcadores y mixtas. (20 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
aj. Reconocer las herramientas analógicas, experimentar las técnicas y generar nuevos estilos en base a la figura humana para la representación y expresión gráfica de prendas y objetos textiles.	
-1.- Identificar y manipular conceptos y criterios para la expresión del cuerpo humano aplicado al dibujo de figurín.	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros -Trabajos prácticos - productos
-2.- Expresar de manera particularizada y creativa los dibujos de figurín.	-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	Estudio de movimiento, equilibrio y balance.	El canon del figurín de moda.	APORTE 1	5	Semana: 2 (19/09/16 al 24/09/16)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Acabados superficiales en la vestimenta.	El canon del figurín de moda., Expresión y experimentación personal de figurines.	APORTE 2	10	Semana: 7 (24/10/16 al 29/10/16)
Trabajos prácticos - productos	Adquisición de un estilo propio en la representación del figurín.	Expresión y experimentación personal de figurines.	APORTE 3	15	Semana: 12 (28/11/16 al 03/12/16)
Reactivos	Prueba de conocimientos.	El canon del figurín de moda., Expresión y experimentación personal de figurines.	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (02-01-2017 al 15-01-2017)
Trabajos prácticos - productos	Aplicación de conocimientos adquiridos durante el ciclo.	El canon del figurín de moda., Expresión y experimentación personal de figurines.	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (02-01-2017 al 15-01-2017)
Reactivos	Prueba de conocimientos.	El canon del figurín de moda., Expresión y experimentación personal de figurines.	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (16-01-2017 al 22-01-2017)
Trabajos prácticos - productos	Aplicación de conocimientos adquiridos durante el ciclo.	El canon del figurín de moda., Expresión y experimentación personal de figurines.	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (16-01-2017 al 22-01-2017)

Metodología

La estrategia metodológica de la materia se enfocará en el Aprendizaje basado en problemas (ABP). Es la descripción de una situación problemática de la realidad sobre la cual es preciso tomar una decisión. Con esta técnica didáctica, los estudiantes desarrollan habilidades para trabajar en equipo, capacidad de aprender por cuenta propia, análisis, síntesis, evaluación y pensamiento crítico. Es importante indicar que todo el trabajo estará bajo la coordinación del profesor asesorando los avances de todos los trabajos planteados.

Criterios de Evaluación

Que el mensaje visual en general sea comprensible, guarde proporciones en el trazado y el uso del material sea de buena calidad. Cada práctica tendrá su evaluación.

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
FERNANDEZ, ANGEL; MARTIN ROIG, GABRIEL.	Parramón	DIBUJO PARA DISEÑADORES DE MODA	2008	9788434229921
LAFUENTE, MAITE.	Maomao publications.	ILUSTRACIÓN DE LA MODA.	2005	84-96304-66-3
SIMBLET, SARAH.	Blume.	ANATOMÍA PARA EL ARTISTA.	2005	84-8076-430-9

Web

Autor	Título	URL
Entivoo.	Www.Google.Com.Ec.	http://entivoo.com/cursos/curso-basico-para-aprender-a-
Reyniramirez.	Reyniramirez.Blogspot.Com	http://reyniramirez.blogspot.com/2010/04/introduccion-la-

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
DRUDI, ELIZABETT; PACI, TIZIANA.	The pepin press.	DIBUJO DE FIGURINES PARA DISEÑO DE MODA.	2007	NO INDICA

Web

Autor	Título	URL
Rafael Castrejón.	Www.Google.Com.Ec	https://www.youtube.com/watch?v=24Cq1rzaye0

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **09/09/2016**

Estado: **Aprobado**