UNIVERSIDAD DEL AZUAY

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

1. Datos generales

Materia: COMPUTACIÓN 4 TEXTILES
Código: FDI0022
Paralelo:
Periodo : Marzo-2017 a Julio-2017
Profesor: VINTIMILLA SERRANO ESPERANZA CATALINA
Correo electrónico cvintimi@uazuay.edu.ec

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

Prerrequisitos:

Ninguno

2. Descripción y objetivos de la materia

Se articula y vincula con el taller de diseño.

En esta asignatura de carácter práctico se conocen los programas computacionales de patronaje y escalado.

Es importante porque da al estudiante las herramientas virtuales para la comunicación de su proyecto.

3. Contenidos

1.	**Paquete gráfico para el diseño y dibujo profesional de prendas de vestir (Richpeace Módulo PDS)**
1.01.	Interface, área de trabajo (1 horas)
1.02.	Métodos de trazado (2 horas)
1.03.	Herramientas de dibujo (8 horas)
1.04.	Dibujo de patrones: métodos (4 horas)
1.05.	Herramientas profesionales (6 horas)
1.06.	Herramientas de piezas o moldes (8 horas)
2.	**Paquete gráfico para el escalado profesional de prendas de vestir (Richpeace Módulo GGS)**
2.01.	Entorno de trabajo (1 horas)
2.02.	Importar moldes ya creados (1 horas)
2.03.	Digitalización de patrones (1 horas)
2.04.	Herramientas Básicas (8 horas)
2.05.	Fichas técnicas (2 horas)
2.06.	Formas de escalado (4 horas)
2.07.	Escalado puntual (4 horas)
2.08.	Edición de moldes (6 horas)
3.	**Paquete gráfico para el tendido profesional de prendas de vestir (Richpeace Módulo GMS)**
3.01.	Área de trabajo (1 horas)
3.02.	Orden de tendido (1 horas)
3.03.	Trazado automático (1 horas)
3.04.	Trazado manual (1 horas)
3.05.	Edición de piezas (2 horas)
3.06.	Optimización del tendido (2 horas)

4. 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.	
-Manipular las herramientas digitales en el tendido de patrones para la optimización de material.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Manipular las herramientas digitales para el escalado de patrones.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Manipular las herramientas digitales para el trazado de patrones	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Trabajo de aplicación y prueba práctica sobre dibujo de patrones por metodo libre.		APORTE 1	5	Semana: 4 (10/04/17 al 12/04/17)
Trabajos prácticos - productos	Trabajos prácticos: dibujo de patrones básicos (corpiño, falda, pantalón) por método de fórmula.		APORTE 2	10	Semana: 9 (15/05/17 al 17/05/17)
Trabajos prácticos - productos	Trabajos prácticos sobre escalado de patrones básicos (corpiño, falda, pantalón).		APORTE 3	15	Semana: 15 (26/06/17 al 01/07/17)
Reactivos	Prueba en base a reactivos.		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (09-07-2017 al 22-07-2017)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo de aplicación y prueba práctica sobre dibujo, escalado y tendido de prendas de vestir.		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (09-07-2017 al 22-07-2017)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo de aplicación y prueba práctica sobre dibujo, escalado y tendido de prendas de vestir.		SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (23-07-2017 al 29-07-2017)
Reactivos	Prueba en base a reactivos		SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (23-07-2017 al 29-07-2017)

Metodología

Para el desarrollo de la asignatura se utiliza el computador como una herramienta de apoyo para el aprendizaje, lo cual hace que este recurso didáctico aporte positivamente para que los estudiantes recepten 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 desarrollan los estudiantes tienen 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 preveer cual 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	
Helen Stanley	Stanley Thorners Publishers Ltda.	Flat Pattern Cutting and Modelling for Fashion	2009	
Dis. Ruth Galindo.	.	Documento guía.	2018	

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Garment CAD System.		Richpeace CAD.	2011	

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Autor	Título	URL
Reachpeace	Manual de usuario Reachpeace	www.richpeace.com

Software

Autor	Título	URL	Versión
Richpeace	Richpeace CAD		V8

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 15/03/2017

Estado: Aprobado