UNIVERSIDAD DEL AZUAY

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

## 1. Datos generales

**Materia:** COMPUTACIÓN 2 TEXTILES

**Código:** FDI0014

**Paralelo:**

**Periodo :** Marzo-2018 a Julio-2018

**Profesor:** ALVARRACIN ESPINOZA CRISTIAN FERNANDO

**Correo electrónico** calvarracin@uazuay.edu.ec

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

**Prerrequisitos:**

Código: FDI0011 Materia: COMPUTACIÓN 1 TEXTILES

## 2. Descripción y objetivos de la materia

Esta asignatura se vincula directamente con el taller de diseño y los sigulentes niveles de computación.

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

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

## 3. 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) |

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

**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 asistenca 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.

## 5. 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