UNIVERSIDAD DEL AZUAY

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

1. Datos generales

Materia: COMPUTACIÓN 5 TEXTILES
Código: FDI0026
Paralelo:
Periodo : Septiembre-2019 a Febrero-2020
Profesor: GALINDO ZEAS MAGDALENA RUHT
Correo electrónico mgalindo@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

1	**Audaces Idea 4D Modelado 4 D**
1.1	Entorno de trabajo modelado 4D (6 horas)
1.2	Aplicación de las diferentes herramientas de modelado 4D (3 horas)
2	**Audaces Idea**
2.1	Entorno de trabajo Idea (6 horas)
2.2	Aplicación de las diferentes herramientas de modelado 4D (6 horas)
3	**Paquete gráfico para bordado (Richpeace Designer)**
3.1	Entorno de trabajo, Puntadas, caminos, áreas, densidades, dirección (3 horas)
3.2	Herramientas principales. Tipos de puntadas (3 horas)
3.3	Planificación de bordado, rellenos y contornos, Orden de bordado. Proceso hacia la bordadora (3 horas)
4	**Patronaje, escalado, tendido (Audaces)**
4.1	Trazado y escalado de patrones avanzados de sastrería (9 horas)
4.2	Trazado y escalado de patrones de lencería (9 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.	
-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 digitales.	-Reactivos -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	trabajo práctico montaje prendas sobre maniquí		APORTE	5	Semana: 4 (30/09/19 al 05/10/19)
Trabajos prácticos - productos	trabajo práctico programa idea		APORTE	5	Semana: 8 (28/10/19 al 31/10/19)
Trabajos prácticos - productos	trabajo práctico sobre bordado		APORTE	5	Semana: 11 (18/11/19 al 23/11/19)
Trabajos prácticos - productos	trabajo práctico sobre sastrería		APORTE	10	Semana: 14 (09/12/19 al 14/12/19)
Trabajos prácticos - productos	trabajo práctico sobre lencería		APORTE	5	Semana: 16 (al)
Reactivos	examen en base a reactivos de toda la materia		EXAMEN	10	Semana: 19 (13/01/20 al 18/01/20)
Trabajos prácticos - productos	examen trazo		EXAMEN	10	Semana: 19 (13/01/20 al 18/01/20)
Trabajos prácticos - productos	examen de trazo		SUPLETORIO	10	Semana: 21 (al)
Reactivos	examen en base a reactivos de toda la materia		SUPLETORIO	10	Semana: 21 (al)

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 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 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
SIMON CLARKE.	Barcelona: Blume.	DISEÑO TEXTIL.	2011	978-84-980150-5-8

Web

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

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

Autor	Título	URL	Versión
Audaces	Tutorial de Audaces	www.audaces.com	15

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 12/09/2019

Estado: Aprobado