



## 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:** GUILLEN SERRANO MARÍA ELISA

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

**Prerrequisitos:**

Código: FDI0022 Materia: COMPUTACIÓN 4 TEXTILES

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

#### 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   | <b>Audaces Idea 4D Modelado 4 D</b>                                                                    |
| 1.1 | Entorno de trabajo modelado 4D (6 horas)                                                               |
| 1.2 | Aplicación de las diferentes herramientas de modelado 4D (3 horas)                                     |
| 2   | <b>Audaces Idea</b>                                                                                    |
| 2.1 | Entorno de trabajo Idea (6 horas)                                                                      |
| 2.2 | Aplicación de las diferentes herramientas de modelado 4D (6 horas)                                     |
| 3   | <b>Paquete gráfico para bordado (Richpeace Designer)</b>                                               |
| 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   | <b>Patronaje, escalado, tendido (Audaces)</b>                                                          |
| 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<br>-Trabajos prácticos - productos |
| -2.- Realizar el dibujo, escalado y tendido de prendas de vestir en programas digitales.               | -Reactivos<br>-Trabajos prácticos - productos |
| -3.- Conocer programas digitales especializados de bordado.                                            | -Reactivos<br>-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 planchencia             |                             | APORTE     | 5            | Semana: 16 ( al )                 |
| Trabajos prácticos - productos | Examen de trazo                                |                             | EXAMEN     | 10           | Semana: 19 (13/01/20 al 18/01/20) |
| Reactivos                      | Examen en base a reactivos de toda la materia  |                             | EXAMEN     | 10           | Semana: 19 (13/01/20 al 18/01/20) |
| Reactivos                      | Examen en base a reactivos de toda la materia  |                             | SUPLETORIO | 10           | Semana: 21 ( al )                 |
| Trabajos prácticos - productos | Examen de trazo                                |                             | 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 recepen 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                 | <a href="http://www.manualespro.com/2011/06/manual-de-3d-studio-">http://www.manualespro.com/2011/06/manual-de-3d-studio-</a> |
| 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>                                                                      |

#### 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 | <a href="http://www.audaces.com">www.audaces.com</a> | 15      |

---

Docente

---

Director/Junta

Fecha aprobación: **12/09/2019**

Estado: **Aprobado**