



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO TEXTIL E INDUMENTARIA

1. Datos generales

Materia: EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN 3
Código: ETI0002
Paralelo: A
Periodo: Septiembre-2019 a Febrero-2020
Profesor: QUEZADA CANTOS SEBASTIAN ALEJANDRO
Correo electrónico: bastianque@uazuay.edu.ec

Nivel: 3

Distribución de horas.

Docencia	Práctico	Autónomo: 144		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
96		0	144	240

Prerrequisitos:

Código: DDD0008 Materia: EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN 2
 Código: UID0200 Materia: ELEMENTARY 2

2. Descripción y objetivos de la materia

En la asignatura de Expresión y Representación 3, se pretende que el estudiante reconozca y aprenda a utilizar herramientas digitales necesarias para la expresión y representación de elementos y problemáticas relacionadas al diseño textil & indumentaria.

La asignatura se articula con Expresión y Representación 1 & 2 y Taller de Creación de Proyectos 3.

Es importante porque el ámbito digital está inmerso en todas las actividades cotidianas, en el caso del arte y el diseño hoy, son herramientas aliadas que contribuyen a agilizar el desarrollo de proyectos.

3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

4. Contenidos

1.1	La interfaz - Formas vectoriales
1.2	Trazos y efectos
1.3	Imágenes y textos
1.4	Collage, imágenes vectoriales con fotos y texto
2.1	Espacio de trabajo, Herramientas generales.
2.2	Impresión, importación, exportación y almacenamiento de documentos.
2.3	Dibujo y representación de prendas de vestir.
2.4	Detalles y efectos especiales para presentación de prendas de vestir.
3.1	La interfaz - Escanear y retocar ilustraciones.
3.2	Estampados y texturas.
3.3	Ilustración fotográfica con filtros.
3.4	Preparación de texturas avanzadas y tejidos.
4.1	Configuración y uso de botones de pantalla.

4.1	Paquete gráfico para bordado (Richpeace Designer).
4.2	Entorno de trabajo, Puntadas, caminos, áreas, densidades, dirección.
4.2	Lápices de colores.
4.3	Acuarelas.
4.3	Herramientas principales, tipos de puntadas.
4.4	Planificación de bordado, rellenos y contornos.
4.4	Textura de piel.

5. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

ca. Reconoce, selecciona y utiliza coherentemente herramientas y sistemas de expresión y representación ya sea manuales o asistidas por computadora para solucionar problemáticas específicas.

Evidencias

-Identifica y utiliza las herramientas del paquete Adobe Ilustrador para la expresión y representación digital de los textiles e indumentaria.

-Proyectos
-Prácticas de laboratorio
-Reactivos
-Resolución de ejercicios, casos y otros
-Trabajos prácticos - productos

-Identifica y utiliza las herramientas del paquete Adobe Photoshop para la edición digital de imágenes de textiles e indumentaria.

-Proyectos
-Prácticas de laboratorio
-Reactivos
-Resolución de ejercicios, casos y otros
-Trabajos prácticos - productos

-Identifica y utiliza las herramientas del programa Sketchbook para la expresión y representación digital de los textiles e indumentaria.

-Proyectos
-Prácticas de laboratorio
-Reactivos
-Resolución de ejercicios, casos y otros
-Trabajos prácticos - productos

da. Utiliza de manera eficiente el pensamiento visual, espacial y corporal para la representación y comprensión del entorno y las soluciones de problemáticas de su profesión.

-Utiliza recursos digitales para la ilustración de figurín, textiles, objetos textiles e indumentaria.

-Proyectos
-Prácticas de laboratorio
-Reactivos
-Resolución de ejercicios, casos y otros
-Trabajos prácticos - productos

da. Utiliza de manera eficiente el pensamiento visual, espacial y corporal para la representación y comprensión del entorno y las soluciones de problemáticas de su profesión.

- Manipula herramientas digitales para bordado.

-Proyectos
-Prácticas de laboratorio
-Reactivos
-Resolución de ejercicios, casos y otros
-Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Resolución de ejercicios, casos y otros	resuelve ejercicios en clases con determinado límite de tiempo, utilizando las herramientas aprendidas, y administrándolas de manera coherente y creativa	Adobe Ilustrador., Graficador Corel Draw.	APORTE	3	Semana: 2 (16-SEP-19 al 21-SEP-19)
Trabajos prácticos - productos	resolución de ejercicios basados en herramientas aprendidas(prnts de textil colocados en prendas)	Adobe Ilustrador., Graficador Corel Draw.	APORTE	2	Semana: 2 (16-SEP-19 al 21-SEP-19)
Prácticas de laboratorio	Desarrolla los ejercicios que se determinan en las clases utilizando el software photoshop con las instrucciones del profesor	Adobe Photoshop.	APORTE	5	Semana: 4 (30-SEP-19 al 05-OCT-19)
Trabajos prácticos - productos	el estudiante desarrolla su propio proyecto utilizando photoshop para la creación de texturas de textiles necesarios para expresar diseños de indumentaria o accesorios	Adobe Photoshop.	APORTE	5	Semana: 5 (07-OCT-19 al 10-OCT-19)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Se le planteará un proyecto en corto tiempo con indicaciones de tal manera que utilice todos los elementos aprendidos en clases, donde exprese algunos rasgos característicos de la indumentaria o accesorios	Adobe Photoshop.	APORTE	5	Semana: 7 (21-OCT-19 al 26-OCT-19)
Prácticas de laboratorio	resuelve los ejercicios planteados por el profesor, utilizando las herramientas necesarias para usar la tableta digital y aprovechar sus virtudes en el manejo libre del trazo para representar	Tableta Digital.	APORTE	5	Semana: 15 (16-DIC-19 al 21-DIC-19)
Proyectos	resolverán un proyecto integral de una colección de indumentaria con determinadas temáticas, mostrando así indumentaria con un figurin estilizado y rostros con diseños de accesorios realizados con la tableta digital	Tableta Digital.	APORTE	5	Semana: 19-20 (12-01-2020 al 18-01-2020)
Reactivos	un examen de reactivos donde el estudiante describa e identifique algunos de los elementos utilizados en el transcurso del curso, con la finalidad que el estudiante memorice algunos de los comandos que se utilizan comúnmente en los programas	Adobe Ilustrador., Adobe Photoshop., Bordado digital., Graficador Corel Draw., Tableta Digital.	EXAMEN	5	Semana: 19 (13-ENE-20 al 18-ENE-20)
Proyectos	proyecto digital-impreso donde desarrollaran una colección de moda con todos los componentes gráficos que se requieren, como fichas técnicas, moodboards, diseños en figurin, diseño de bordado, estampado,	Adobe Ilustrador., Adobe Photoshop., Bordado digital., Graficador Corel Draw., Tableta Digital.	EXAMEN	10	Semana: 20 (al)

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
	etc. Sin las parte conceptual para no mezclar con las materias que no corresponden, solamente la parte representativa de dichos conceptos, los conceptos pueden ser otorgados por el mismo profesor.				
Resolución de ejercicios, casos y otros	plantea un diseño de bordado utilizando adecuadamente las herramientas necesarias	Bordado digital.	EXAMEN	5	Semana: 20 (al)
Proyectos	proyecto digital-impreso donde desarrollaran una colección de moda con todos los componentes gráficos que se requieren, como fichas técnicas, moodboards, diseños en figurin, diseño de bordado, estampado, etc. Sin las parte conceptual para no mezclar con las materias que no corresponden, solamente la parte representativa de dichos conceptos, los conceptos pueden ser otorgados por el mismo profesor.	Adobe Ilustrador., Adobe Photoshop., Bordado digital., Graficador Corel Draw., Tableta Digital.	SUPLETORIO	20	Semana: 21 (al)

Metodología

Descripción	Tipo horas
Se plantearán problemas basados en los contenidos aprendidos y puestos en práctica durante las clases, estos problemas o ejercicios tendrán un grado mayor de dificultad a los aprendidos en clase, de tal manera que el alumno logre dominar las herramientas utilizadas.	Autónomo
Las clases se desarrollarán mediante el método expositivo, demostrativo y funcional de las diferentes herramientas que se utilizan en cada uno de los programas digitales, de tal manera que, el alumno en primera instancia, reconozca el software, luego replique la explicación del profesor, y por último utilice las herramientas para resolver los problemas planteados relacionados a la carrera.	Total docencia

Criterios de evaluación

Descripción	Tipo horas
Las calificaciones se desarrollarán en 2 etapas: En primer lugar se tomará en cuenta el correcto uso de las herramientas aprendidas y puestas en práctica. La segunda etapa luego que el alumno ya ha logrado tener la suficiente destreza tanto con los ejercicios en clases como las de trabajo en casa deberá mostrar una mejor calidad en el uso de las herramientas, demostrando con los diferentes problemas que se les plantee acerca del uso de las herramientas, de tal manera que la lectura visual de los ejercicios expuestos sea armónica y coherente.	Autónomo
Las calificaciones se desarrollarán en 3 etapas: En primer lugar se tomará en cuenta el correcto uso de las herramientas aprendidas y puestas en práctica. La segunda etapa, luego que el alumno ya ha logrado tener la suficiente destreza tanto con los ejercicios en clases como las de trabajo en casa, deberá mostrar una mejor calidad en el uso de las herramientas, demostrando con los diferentes problemas que se les plantee resolverlos mejor que en las primeras prácticas. En la última etapa se realizará una evaluación de conocimientos en el aula, el alumno resolverá un problema o ejercicio planteado en clases y lo entregara al culminar la misma.	Total docencia

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Web

Software

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Kelvin Tallon	Parramón	Ilustración Digital de moda con Illustrator y Photoshop	2008	9788434234116
Jose Antonio Guerrero	Parramón	Nuevas tecnologías aplicadas a la moda (diseño, marketing y comunicación)	2009	978-84-42-3375-1
MEDIAActive	Marcombo	Manual de Photoshopr cs6	2013	

Web

Autor	Título	Url
www.wacom.com		https://wacom.com/en-us/support?stPage=guideListPage-1
www.corel.com		https://www.coreldraw.com/la/pages/tutorials/coreldraw/
www.adobe.com		https://helpx.adobe.com/la/illustrator/tutorials.html?promoid=599F8QXB&mv=other

Software

Autor	Título	Url	Versión
Corel	corelDraw		2018
Adobe	Photoshop		CC
Adobe	Illustrator		CC

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **25/09/2019**

Estado: **Aprobado**