UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO TEXTIL E INDUMENTARIA

1. Datos generales

Materia: EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN 3
Código: ETI0002
Paralelo: B
Periodo : Septiembre-2022 a Febrero-2023
Profesor: REYES MONTESINOS EDGAR GUSTAVO
Correo electrónico: maoreyesm@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 y 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 agilitar el desarrollo de proyectos.

3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

4. Contenidos

1.01.	Tipos y formatos de archivos.Gráficos vectoriales y mapa de bits
1.02.	Espacio de trabajo, herramientas generales
1.03.	Formas vectoriales: trazos y redibujo de figurín
1.04.	Fornituras: pinceles y símbolos
1.05.	Collage: imágenes vectoriales con fotos y texto
1.06.	Dibujo y representación de prendas de vestir: geometrales, color y texturas.
1.07.	Estampados
1.08.	Fichas de diseño: trazos, texto, geometrales
2.01.	La interfaz , herramientas del programa

2.02.	Escaneo y retoque de ilustraciones
2.03.	Herramientas para colorear ilustraciones
2.04.	Estampados y texturas
2.05.	Detalles y efectos especiales en prendas de vestir
2.06.	Ilustración fotográfica con filtros
2.07.	Montaje y collage
2.08,	Impresión, importación, exportación y almacenamiento de documentos.
4.01.	Configuración y uso de botones de pantalla
4.01.	Dibujo de figurines en tableta digital
4.02.	Interfaz, herramientas del programa
4.02.	Rostro femenino en tableta digital
4.03.	Aplicación de texturas avanzadas y tejidos en la indumentaria
4.03.	Herramientas: dibujo, pintura y color
5.01.	Interfaz, herramientas del programa
5.02.	Tipos de puntadas: contornos y rellenos

5. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
ca. Reconoce, selecciona y utiliza coherentemente herramientas y sistemas de expresión y representación ya sea manuales o asistidas por computadora para solucionar problemáticas específicas.	
-Identifica y utiliza las herramientas del paquete Adobe Ilustrador para la expresión y representación digital de los textiles e indumentaria.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Identifica y utiliza las herramientas del paquete Adobe Photoshop para la edición digital de imágenes de textiles e indumentaria.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Identifica y utiliza las herramientas del programa Sketchbook para la expresión y representación digital de los textiles e indumentaria.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
da. Utiliza de manera eficiente el pensamiento visual, espacial y corporal para la representación y compresión del entorno y las soluciones de problemáticas de su profesión.	
-Utiliza recursos digitales para la ilustración de figurín, textiles, objetos textiles e indumentaria.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
da. Utiliza de manera eficiente el pensamiento visual, espacial y corporal para la representación y compresión del entorno y las soluciones de problemáticas de su profesión.	
- Manipula herramientas digitales para bordado.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Trabajos de programa graficador de vectores: Redibujos vectoriales, fornituras, collage	Programa graficador de vectores	APORTE	5	Semana: 6 (24-OCT-22 al 29-OCT-22)
Trabajos prácticos - productos	Pinceles, estampados, geometrales, fichas de diseño. Trabajos en programa para edición de imágenes: Trabajos de introducción al programa, retoque de imágenes con aplicación de color y texturas.	Programa graficador de vectores, Programa para edición de imágenes	APORTE	10	Semana: 11 (28-NOV-22 al 03-DIC-22)
Trabajos prácticos - productos	Trabajos en programa para edición de imágenes: Ilustración fotográfica, montaje. Trabajos de Trabajos de ilustración de figurines en tableta digital	Bordado Digital, Ilustración de moda en tableta digital, Programa de ilustración digital, Programa graficador de vectores, Programa para edición de imágenes	APORTE	15	Semana: 16 (02-ENE-23 al 07-ENE-23)
Reactivos	Examen acerca de los contenidos abordados a lo largo del ciclo	Bordado Digital, Ilustración de moda en tableta digital, Programa de ilustración digital, Programa graficador de vectores, Programa para edición de imágenes	EXAMEN	10	Semana: 19 (al)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo práctico de los conocimientos adquiridos en la cátedra	Bordado Digital, Ilustración de moda en tableta digital, Programa de ilustración digital, Programa graficador de vectores, Programa para edición de imágenes	EXAMEN	10	Semana: 19 (al)
Reactivos	Examen acerca de los contenidos abordados a lo largo del ciclo	Bordado Digital, Ilustración de moda en tableta digital, Programa de ilustración digital, Programa graficador de vectores, Programa para edición de imágenes	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)
Trabajos prácticos - productos	Se mantiene la nota del trabajo final	Bordado Digital, Ilustración de moda en tableta digital, Programa de ilustración digital, Programa graficador de vectores, Programa para edición de imágenes	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)

Metodología

Descripción	Tipo horas
El curso se desarrollará en base a explicaciones de herramientas y exposición de ejemplos realizados por el docente con ayuda del ordenador y los softwares dirigidos al diseño de indumentaria, así como otras metodologías de consulta bibliográfica y revisión de contenidos. Las clases impartidas le servirán como guía al estudiante para descubrir el conocimiento por sí mismo y esto se fortalecerá a través de la práctica constante en el computador, que es fundamental para adquirir destrezas en los programas. Como parte del acompañamiento en el aprendizaje, se realizarán observaciones de manera personalizada para identificar debilidades y fortalezas en la puesta en práctica de los conocimientos. El trabajo estará orientado además a la observación, interpretación y experimentación con diversas herramientas y técnicas digitales que le permitirán al estudiante comunicar de manera clara y creativa sus propuestas y proyectos. 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
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.	Horas Autónomo
Durante las horas de trabajo autónomo el estudiante realizará ejercicios en los que aplicará los conocimientos aprendidos en las clases, fortaleciendo sus habilidades y destrezas en la expresión y representación gráfica aplicada al diseño de los textiles e indumentaria. Estos trabajos recibirán siempre una retroalimentación, generando un aprendizaje dinámico que incentive el interés del estudiante en la cátedra.	Total docencia

Criterios de evaluación

Descripción	Tipo horas
Para la evaluación del trabajo autónomo se entregarán rúbricas a los estudiantes en las que se considerará la correcta aplicación de las herramientas y técnicas digitales para la expresión y representación del diseño de los textiles y la indumentaria, la creatividad, la pulcritud, el orden y la puntualidad en la presentación de los trabajos y tareas.	Autónomo
Durante las horas de docencia se evaluará por medio de trabajos de aplicación y reactivos, la capacidad de los estudiantes para identificar y utilizar criterios y conceptos para la expresión y representación de forma digital, además se tomará en cuenta la motivación de los estudiantes y su participación en las sesiones de clase. Las evaluaciones se realizarán de manera constante con el fin de valorar el avance de los estudiantes en el manejo de herramientas para la comunicación de sus proyectos de diseño.	Total docencia

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Kelvin Tallon	Parramón	Ilustración Digital de moda con Illustrator y Photoshop	2008	
Kevin Tallon	Acanto	Diseño de Moda Creativo con Illustrator	2009	
F.V. Feyerabend & F. Gosh	Gustavo Gili	Ilustración de Moda	2014	
Adobe		Ayuda de Adobe Illustrator CC 2016	2016	
Abobe		Adobe Photoshop, ayuda y tutoriales	2014	
Holly Nichols		Modern Fashion Illustration: Create Trending Stories & Develop a Personal Brand	2021	

Web

Software

Autor	Título	Url	Versión
Adobe	Adobe Illustrator		
Adobe	Adobe Photoshop		2021
Autodesk	Sketchbook		2021
Richpeace Design Pro	Drawing		

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 15/09/2022

Estado: Aprobado