



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DISEÑO TEXTIL Y MODA

1. Datos generales

Materia: COMPUTACIÓN 3 TEXTILES
Código: FDI0018
Paralelo: A
Periodo : Septiembre-2016 a Febrero-2017
Profesor: VINTIMILLA SERRANO ESPERANZA CATALINA
Correo electrónico: cvintimi@uazuay.edu.ec

Nivel: 3

Distribución de horas.

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

Prerrequisitos:

Código: FDI0014 Materia: COMPUTACIÓN 2 TEXTILES

2. Descripción y objetivos de la materia

En esta asignatura de carácter práctico se conocen y utilizan programas de graficación avanzados que les permita representar y expresar sus ideas a nivel digital.

Se articula con el taller de diseño y vincula con los siguientes niveles de computación.

Es importante porque da al estudiante las herramientas virtuales para la correcta comunicación de su proyecto.

3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

4. Contenidos

5. 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 los paquetes virtuales en el manejo de la edición de fotografías de textiles y moda.

-Reactivos
-Trabajos prácticos - productos

-Utilizar paquetes virtuales específicos para la expresión y representación de textiles e indumentaria.

-Reactivos
-Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Dibujo y representación de prendas de vestir: camisas y pantalones,	Adobe Illustrator avanzado maniquí.	APORTE 1	5	Semana: 4 (03-OCT-16 al 08-OCT-16)
Trabajos prácticos - productos	Representación de prendas de vestir con texturas, estampados y tejido de punto.	Adobe Illustrator avanzado maniquí.	APORTE 2	5	Semana: 6 (17-OCT-16 al 22-OCT-16)
Trabajos prácticos - productos	Diseño avanzado de símbolos y efectos especiales en prendas de vestir.	Adobe Illustrator avanzado maniquí.	APORTE 2	5	Semana: 8 (31-OCT-16 al 01-NOV-16)
Trabajos prácticos - productos	Edición de imágenes para la generación de texturas en prendas de vestir.	Adobe Photoshop avanzado maniquí.	APORTE 3	7	Semana: 11 (21-NOV-16 al 26-NOV-16)
Trabajos prácticos - productos	Propuestas de diseño de prendas de vestir 3D. Hormas, telas, materiales.	Virtual fashion 3D y fashion 3D.	APORTE 3	5	Semana: 13 (05-DIC-16 al 10-DIC-16)
Reactivos	Prueba escrita sobre diseño de prendas de vestir 3D.	Virtual fashion 3D y fashion 3D.	APORTE 3	3	Semana: 14 (12-DIC-16 al 17-DIC-16)
Trabajos prácticos - productos	Propuestas de diseño de prendas de vestir 3D. Diseño, cortes, materiales, presentación en escenarios.	Virtual fashion 3D y fashion 3D.	EXAMEN	20	Semana: 17-18 (02-01-2017 al 15-01-2017)
Trabajos prácticos - productos	Propuesta de diseño de prendas de vestir 3D.	Virtual fashion 3D y fashion 3D.	SUPLETORIO	20	Semana: 19-20 (16-01-2017 al 22-01-2017)

Metodología

Criterios de evaluación

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
TALLON, KEVIN.	Editorial Acanto S.A.	DISEÑO DE MODA CREATIVO CON ILLUSTRATOR.	2009	978-84-95376-930

Web

Autor	Título	Url
Adobe	Ayuda De Illustrator/Tutoriales	http://helpx.adobe.com/es/illustrator/topics.html
Adobe	Ayuda De Photoshop/Tutoriales	http://helpx.adobe.com/creative-cloud/learn/start/photoshop.html

Software

Autor	Título	Url	Versión
Adobe	Photoshop	Laboratorio UDA	Cs6
Adobe	Illustrator	Laboratorio UDA	Cs6
Virtual Fashion	Virtual Fashion 3d	Laboratorio UDA	2014

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
RENFREW, ELINOR.	Gustavo Gili.	CREACIÓN DE UNA COLECCIÓN DE MODA.	2010	978-84-252-2373-0
BAUGH, GAIL.	Parramón.	MANUAL DE TEJIDOS PARA DISEÑADORES DE	2011	978-84-342-3831-2

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
		MODA.		
Web				
Software				
Revista				

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 06/09/2016

Estado: Aprobado