



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DISEÑO TEXTIL Y MODA

1. Datos generales

Materia: DIBUJO DE FIGURÍN 2
Código: FDI0043
Paralelo: A
Periodo : Septiembre-2016 a Febrero-2017
Profesor: GUZMAN GALARZA MANUEL GEOVANNY
Correo electrónico: mguzman@uazuay.edu.ec

Nivel: 3

Distribución de horas.

Docencia	Práctico	Autónomo:		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
4				4

Prerrequisitos:

Código: FDI0042 Materia: DIBUJO DE FIGURÍN 1

2. Descripción y objetivos de la materia

En esta asignatura de carácter práctico se conocen criterios teóricos y se desarrollan destrezas para el dibujo a nivel de figurín de moda.

Su importancia radica en proporcionar las herramientas básicas para el dibujo y la expresión del cuerpo humano.

Se articula con el resto del currículo, pues aporta con el conocimiento del dibujo y la expresión, esenciales para el proyecto de diseño de moda.

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

aj. Reconocer las herramientas analógicas, experimentar las técnicas y generar nuevos estilos en base a la figura humana para la representación y expresión gráfica de prendas y objetos textiles.

Evidencias

-1.- Identificar y manipular conceptos y criterios para la expresión del cuerpo humano aplicado al dibujo de figurín.

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

-2.- Expresar de manera particularizada y creativa los dibujos de figurín.

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

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Estudio de movimiento, equilibrio y balance.	El canon del figurín de moda.	APORTE 1	5	Semana: 2 (19-SEP-16 al 24-SEP-16)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Acabados superficiales en la vestimenta.	El canon del figurín de moda., Expresión y experimentación personal de figurines.	APORTE 2	10	Semana: 7 (24-OCT-16 al 29-OCT-16)
Trabajos prácticos - productos	Adquisición de un estilo propio en la representación del figurín.	Expresión y experimentación personal de figurines.	APORTE 3	15	Semana: 12 (28-NOV-16 al 03-DIC-16)
Reactivos	Prueba de conocimientos.	El canon del figurín de moda., Expresión y experimentación personal de figurines.	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (02-01-2017 al 15-01-2017)
Trabajos prácticos - productos	Aplicación de conocimientos adquiridos durante el ciclo.	El canon del figurín de moda., Expresión y experimentación personal de figurines.	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (02-01-2017 al 15-01-2017)
Reactivos	Prueba de conocimientos.	El canon del figurín de moda., Expresión y experimentación personal de figurines.	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (16-01-2017 al 22-01-2017)
Trabajos prácticos - productos	Aplicación de conocimientos adquiridos durante el ciclo.	El canon del figurín de moda., Expresión y experimentación personal de figurines.	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (16-01-2017 al 22-01-2017)

Metodología

Criterios de evaluación

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
FERNANDEZ, ANGEL; MARTIN ROIG, GABRIEL.	Parramón	DIBUJO PARA DISEÑADORES DE MODA	2008	9788434229921
LAFUENTE, MAITE.	Maomao publications.	ILUSTRACIÓN DE LA MODA.	2005	84-96304-66-3
SIMBLET, SARAH.	Blume.	ANATOMÍA PARA EL ARTISTA.	2005	84-8076-430-9

Web

Autor	Título	Url
Entivoo.	Www.Google.Com.Ec.	http://entivoo.com/cursos/curso-basico-para-aprender-a-dibujar-figura-humana/
Reyniramirez.	Reyniramirez.Blogspot.Com	http://reyniramirez.blogspot.com/2010/04/introduccion-la-ilustracion-de-modas.html

Software

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
DRUDI, ELIZABETT; PACI, TIZIANA.	The pepin press.	DIBUJO DE FIGURINES PARA DISEÑO DE MODA.	2007	NO INDICA

Web

Autor	Título	Url
Rafael Castrejón.	Www.Google.Com.Ec	https://www.youtube.com/watch?v=24Cq1rzaye0

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **09/09/2016**

Estado: **Aprobado**