



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DISEÑO TEXTIL Y MODA

1. Datos generales

Materia: COMPUTACIÓN 1 TEXTILES
Código: FDI0011
Paralelo: A, B
Periodo : Septiembre-2016 a Febrero-2017
Profesor: PESANTEZ PALACIOS CARLOS JULIO
Correo electrónico: cpesante@uazuay.edu.ec

Nivel: 1

Distribución de horas.

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

Prerrequisitos:

Ninguno

2. Descripción y objetivos de la materia

En esta asignatura de carácter práctico se conocen los programas computacionales de gráficas vectoriales (Adobe Illustrator).

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 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

ak. Reconocer las herramientas digitales, experimentar las técnicas y generar nuevos estilos para la representación y expresión gráfica de prendas y objetos textiles.

Evidencias

-1.- Identificar y utilizar las herramientas del paquete Adobe Illustrator para la expresión y representación digital de los textiles e indumentaria.

-Investigaciones
 -Proyectos
 -Reactivos
 -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Graficadores: Adobe Illustrator, Espacio de trabajo, Herramientas generales.	Graficadores:	APORTE 1	5	Semana: 3 (26-SEP-16 al 01-OCT-16)
Investigaciones	Graficadores: Adobe Illustrator, Espacio de trabajo, Herramientas generales.	Graficadores:	APORTE 1	5	Semana: 5 (10-OCT-16 al 15-OCT-16)
Trabajos prácticos - productos	Uso de herramientas: Selección, Organización y reforma de objetos.	Graficadores:	APORTE 2	10	Semana: 8 (31-OCT-16 al 01-NOV-16)
Trabajos prácticos - productos	Uso de herramientas: Dibujo, Pintura y Color.	Graficadores:	APORTE 3	5	Semana: 12 (28-NOV-16 al 03-DIC-16)
Reactivos	Graficadores: Adobe Illustrator	Graficadores:	APORTE 3	5	Semana: 16 (al)
Proyectos	Graficadores: Adobe Illustrator	Graficadores:	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (02-01-2017 al 15-01-2017)
Trabajos prácticos - productos	Graficadores: Adobe Illustrator	Graficadores:	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (02-01-2017 al 15-01-2017)
Proyectos	Graficadores: Adobe Illustrator	Graficadores:	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (16-01-2017 al 22-01-2017)
Trabajos prácticos - productos	Graficadores: Adobe Illustrator	Graficadores:	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (16-01-2017 al 22-01-2017)

Metodología

Criterios de evaluación

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Web

Software

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
MEDIAACTIVE.	Marcombo.	MANUAL DE ILLUSTRATOR CS6.	2013	978-84-267-1984-3
KEVIN, TALLON.	Parramón Ediciones, S.A.	ILUSTRACIÓN DIGITAL DE MODA CON ILLUSTRATOR Y PHOTOSHOP.	2008	978-84-342-3411-6
STEVEN HELLER & JULIUS WIEDEMANN.	Taschen.	CIEN (100) ILLUSTRATORS.	2013	978-3-8365-4523-5

Web

Autor	Título	Url
Uso De Adobe Illustrator Cs5/Guía Del Usuario	Http://Www.Manualespdf.Es/Manual-Illustrator-Cs3/	http://www.manualespdf.es/manual-adobe-illustrator-cs5/
Alspach, Ted	Illustrator Cs5 Bible	http://site.ebrary.com/lib/uazuay/docDetail.action?docID=10395567&p00

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **06/09/2016**

Estado: **Aprobado**