



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DISEÑO TEXTIL Y MODA

1. Datos generales

Materia: COMPUTACIÓN 3 TEXTILES
Código: FDI0018
Paralelo: A
Periodo : Septiembre-2017 a Febrero-2018
Profesor: CARRION MARTINEZ PAUL SEBASTIAN
Correo electrónico: pcarrion@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

1.1	Dibujo y representación de prendas de vestir: camisas, pantalones, blazer, jeans y camisetas.
1.2	Diseño de prendas con texturas, estampados y formas orgánicas.
1.3	Cómo diseñar una prenda de género de punto.
1.4	Tejidos, efectos de lavado y estampados posicionales.
1.5	Diseño avanzado de símbolos para prendas de vestir: fornituras y pinceles.
1.6	Detalles y efectos especiales para presentación de prendas de vestir.
2.1	Edición, ajustes y propuestas de color para siluetas de moda.
2.2	Formas, trazados y transparencias para recorte de imágenes.
2.3	Imágenes para web ,imágenes para otras aplicaciones y conjunto de imágenes.
2.4	Preparación de texturas avanzadas y tejidos: material brillante, tejidos 3D, drapeados.
3.1	Entorno de trabajo: diseño en Virtual Fashion, selección del maniquí.
3.2	Trabajo con hormas y telas.
3.3	Formas y trazados: Cortes en tela.

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.

-Proyectos
-Prácticas de laboratorio
-Reactivos
-Trabajos prácticos - productos

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

-Proyectos
-Prácticas de laboratorio
-Reactivos
-Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Reactivos	Evaluación sobre el uso de la interfaz de ilustrador y photoshop	Adobe Illustrator avanzado maniquí.	APORTE 1	5	Semana: 4 (16-OCT-17 al 21-OCT-17)
Trabajos prácticos - productos	Empleo de photoshop e Illustrator para crear estampados foto-realistas y el uso de mockups para presentación profesional	Adobe Illustrator avanzado maniquí., Adobe Photoshop avanzado maniquí.	APORTE 2	5	Semana: 7 (06-NOV-17 al 11-NOV-17)
Trabajos prácticos - productos	Empleo de photoshop, para postproducir imágenes y mejora de la presentación del registro de prendas realizadas por los estudiantes.	Adobe Illustrator avanzado maniquí., Adobe Photoshop avanzado maniquí.	APORTE 3	10	Semana: 13 (18-DIC-17 al 22-DIC-17)
Trabajos prácticos - productos	Uso del software Virtual Fashion 3D para simulación de prendas.	Adobe Illustrator avanzado maniquí., Adobe Photoshop avanzado maniquí., Virtual fashion 3D y fashion 3D.	APORTE 3	10	Semana: 15 (02-ENE-18 al 06-ENE-18)
Proyectos	Trabajo integral que parte de la utilización de Illustrator, photoshop y empleo de Virtual Fashion 3D, en una imagen final	Adobe Illustrator avanzado maniquí., Adobe Photoshop avanzado maniquí., Virtual fashion 3D y fashion 3D.	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (14-01-2018 al 27-01-2018)
Prácticas de laboratorio	Práctica de laboratorio en la cual el alumno tendrá que trabajar la gráfica de un producto textil específico, mediante el uso del software analizado	Adobe Illustrator avanzado maniquí., Adobe Photoshop avanzado maniquí., Virtual fashion 3D y fashion 3D.	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (14-01-2018 al 27-01-2018)
Proyectos	Examen supletorio que constará del empleo de los tres elementos de software en la concreción de un producto final.	Adobe Illustrator avanzado maniquí., Adobe Photoshop avanzado maniquí., Virtual fashion 3D y fashion 3D.	SUPLETORIO	20	Semana: 19-20 (28-01-2018 al 03-02-2018)

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

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **22/09/2017**

Estado: **Aprobado**