



## FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

### ESCUELA DISEÑO TEXTIL Y MODA

#### 1. Datos generales

**Materia:** COMPUTACIÓN 3 TEXTILES  
**Código:** FDI0018  
**Paralelo:** B  
**Periodo :** Septiembre-2018 a Febrero-2019  
**Profesor:** CORDERO SALAZAR EDMUNDO FABIAN  
**Correo electrónico:** efcordero@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.

3.4	Fashion Photo Editor de materiales: crear y modificar tejidos.
3.5	Virtual Fashion Makeup: maquillaje.

## 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	Trabajo 1: En base a fotografías, representar prendas de vestir a nivel bidimensional utilizando las herramientas de Adobe Illustrator (6 prendas) sd	Adobe Illustrator avanzado maniquí.	APORTE 1	2.5	Semana: 3 (01-OCT-18 al 06-OCT-18)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo 2: Sobre las prendas representadas en el trabajo 1 (6 piezas) aplicar texturas orgánicas y texturas de punto utilizando las herramientas de Illustrator	Adobe Illustrator avanzado maniquí.	APORTE 1	2.5	Semana: 6 (22-OCT-18 al 27-OCT-18)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo 3: Utilizando efectos especiales, preparar una presentación de un conjunto de prendas de vestir aplicando efectos de lavado, estampados posicionales, símbolos y fornituras	Adobe Illustrator avanzado maniquí.	APORTE 2	5	Semana: 9 (12-NOV-18 al 14-NOV-18)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo 4: Utilizando los elementos generados en los ejercicios anteriores, crear un figurín de moda y realizar versiones cromáticas del mismo utilizando herramientas de edición de Adobe Photoshop	Adobe Photoshop avanzado maniquí.	APORTE 2	5	Semana: 10 (19-NOV-18 al 24-NOV-18)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo 5: Creación de un figurín de moda utilizando trazados de pluma, enmascaramientos y transparencias	Adobe Photoshop avanzado maniquí.	APORTE 3	5	Semana: 11 (26-NOV-18 al 01-DIC-18)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo 6: Ejercicios de experimentación en la creación de texturas y drapeados utilizando diferentes herramientas de Adobe Photoshop para crear efectos realistas	Adobe Photoshop avanzado maniquí.	APORTE 3	5	Semana: 13 (10-DIC-18 al 14-DIC-18)
Reactivos	Prueba de conocimientos en base a una investigación y exposiciones grupales previas, acerca de las principales herramientas del programa Virtual Fashion 3D	Virtual fashion 3D y fashion 3D.	APORTE 3	5	Semana: 15 ( al )
Trabajos prácticos - productos	Preparar un video tutorial acerca del uso de una herramienta de Illustrator o Photoshop de entre 1 o 2 minutos de duración	Adobe Illustrator avanzado maniquí., Adobe Photoshop avanzado maniquí.	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (20-01-2019 al 26-01-2019)
Trabajos prácticos - productos	Tomando como referente un estilo estético asignado (por sorteo) crear un figurín de moda utilizando la variedad de herramientas disponibles en Adobe Photoshop y luego preparar una presentación final en Illustrator. Se adicionará también una	Adobe Illustrator avanzado maniquí., Adobe Photoshop avanzado maniquí.	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (20-01-2019 al 26-01-2019)

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
	presentación final en formato para web.				
Trabajos prácticos - productos	La primera nota sobre 10 puntos queda fija	Adobe Illustrator avanzado maniquí., Adobe Photoshop avanzado maniquí.	SUPLETORIO	10	Semana: 21 ( al )
Trabajos prácticos - productos	Tomando como referente un estilo estético asignado (por sorteo) crear un figurín de moda utilizando la variedad de herramientas disponibles en Adobe Photoshop y luego preparar una presentación final en Illustrator. Se adicionará también una presentación final en formato para web.	Adobe Illustrator avanzado maniquí., Adobe Photoshop avanzado maniquí.	SUPLETORIO	10	Semana: 21 ( al )

## 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	<a href="http://helpx.adobe.com/es/illustrator/topics.html">http://helpx.adobe.com/es/illustrator/topics.html</a>
Adobe	Ayuda De Photoshop/Tutoriales	<a href="http://helpx.adobe.com/creative-cloud/learn/start/photoshop.html">http://helpx.adobe.com/creative-cloud/learn/start/photoshop.html</a>

#### 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

\_\_\_\_\_  
Docente

\_\_\_\_\_  
Director/Junta

Fecha aprobación: **13/09/2018**

Estado: **Aprobado**