



Fecha Aprobación:
06/03/2014

UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO

ESCUELA DE DISEÑO

CARRERA DE DISEÑO TEXTIL Y MODA

Sílabo

1. Datos generales

Materia: COMPUTACIÓN 4 TEXTILES

Código: FDI0022

Créditos: 4

Nivel: 4

Paralelo: 4A-TEX

Eje de formación: PROFESIONAL

Periodo lectivo: PERIODO MAR/2014 - JUL/2014

Total de horas: 64

Profesor: VINTIMILLA SERRANO ESPERANZA CATALINA

Correo electrónico: cvintimi@uazuay.edu.ec

Prerrequisitos:

NO TIENE

2. Descripción y objetivos de la materia

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

En esta asignatura de carácter práctico se conocen los programas computacionales de patronaje y escalado.

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

3. Contenidos

1. Paquete gráfico para el diseño y dibujo profesional de prendas de vestir (Richpeace Módulo PDS)

- 1.01. Interface, área de trabajo (1 horas)
- 1.02. Métodos de trazado (2 horas)
- 1.03. Herramientas de dibujo (8 horas)
- 1.04. Dibujo de patrones: métodos (4 horas)
- 1.05. Herramientas profesionales (6 horas)
- 1.06. Herramientas de piezas o moldes (8 horas)

2. Paquete gráfico para el escalado profesional de prendas de vestir (Richpeace Módulo GGS)

- 2.01. Entorno de trabajo (1 horas)
- 2.02. Importar moldes ya creados (1 horas)
- 2.03. Digitalización de patrones (1 horas)
- 2.04. Herramientas Básicas (8 horas)
- 2.05. Fichas técnicas (2 horas)
- 2.06. Formas de escalado (4 horas)
- 2.07. Escalado puntual (4 horas)
- 2.08. Edición de moldes (6 horas)

3. Paquete gráfico para el tendido profesional de prendas de vestir (Richpeace Módulo GMS)

- 3.01. Área de trabajo (1 horas)
- 3.02. Orden de tendido (1 horas)
- 3.03. Trazado automático (1 horas)
- 3.04. Trazado manual (1 horas)
- 3.05. Edición de piezas (2 horas)
- 3.06. Optimización del tendido (2 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

<i>Resultado de aprendizaje de la materia</i>	<i>Evidencias</i>
ak. Reconocer las herramientas digitales, experimentar las técnicas y generar nuevos estilos para la representación y expresión gráfica de prendas y objetos textiles.	
- Manipular las herramientas digitales en el tendido de patrones para la optimización de material.	- Documento de ejercicios y tareas resueltas dentro del aula - Documento de ejercicios y tareas resueltas fuera del aula
- Manipular las herramientas digitales para el escalado de patrones.	- Documento de ejercicios y tareas resueltas fuera del aula - Documento de ejercicios y tareas resueltas dentro del aula
- Representar a nivel digital el diseño de indumentaria.	- Documento de ejercicios y tareas resueltas fuera del aula - Documento de ejercicios y tareas resueltas dentro del aula

Desglose de Evaluación

Evidencia	Descripción Evidencia	Contenidos Sílabo Evaluar	Aporte	Calificación	Fch.Aproximada

Metodología

Para el desarrollo de la asignatura utilizamos el computador como una herramienta de apoyo para el aprendizaje, lo cual hace que este recurso didáctico aporte positivamente para que los estudiantes recepten los contenidos adecuadamente volviendo las clases participativas, dinámicas, tratando de que el estudiante esté motivado para aprender en cada sesión conocimientos nuevos.

Se plantea el desarrollo de ejercicios y trabajos de aplicación en función de los contenidos abordados, consultas en internet, revisión de contenidos, estudio de casos específicos, para reforzar los conocimientos y dando lugar a inter-aprendizajes.

Los trabajos que desarrollarán los estudiantes tendrán un seguimiento personalizado.

Criterios de Evaluación

Se propone un sistema de evaluación permanente, elaboración de trabajos de aplicación prácticos en donde los estudiantes refuercen los contenidos abordados cumpliendo con ciertos parámetros, utilizando herramientas y comandos adecuados para obtener los resultados solicitados. Igualmente, pruebas de aplicación prácticas que permitan evidenciar los aprendizajes logrados por los estudiantes; en ambos casos, una vez entregados los trabajos o concluidas las pruebas, el profesor revisa, comenta y sugiere sobre los procesos conjuntamente con el alumno, de esta manera el estudiante puede preveer cual será la calificación que obtendrá en relación al ejercicio desarrollado.

5. Textos y otras referencias

Libros

BIBLIOGRAFÍA BASE

- Adriana Beni.(2010). Moldería y Costura. Argentina: Landeira Ediciones S.A.. UDA.
- Arq. Catalina Vintimilla.(2011). Documento guía. Ecuador:
- Garment CAD System.(2011). Richpeace CAD. China:
- Helen Stanley.(2009). Flat Pattern Cutting and Modelling for Fashion. Gran Bretaña: Stanley Thorners Publishers Ltda.. UDA.

Web

BIBLIOGRAFÍA BASE

- Obtenido de Richpeace: www.richpeace.com.

Software

BIBLIOGRAFÍA BASE

- Richpeace CAD. Richpeace. V8. Laboratorios UDA.

Docente

Director Junta

Fecha Aprobación: **06/03/2014**

APROBADO