



Fecha Aprobación:
10/09/2014

UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO

ESCUELA DE DISEÑO

CARRERA DE DISEÑO TEXTIL Y MODA

Sílabo

1. Datos generales

Materia: COMPUTACIÓN 5 TEXTILES

Código: FDI0026

Créditos: 3

Nivel: 5

Paralelo: 5B-TEX

Eje de formación: PROFESIONAL

Periodo lectivo: PERIODO SEP/2014 - FEB/2015

Total de horas: 48

Profesor: VINTIMILLA SERRANO ESPERANZA CATALINA

Correo electrónico: cvintimi@uazuay.edu.ec

Prerrequisitos:

FDI0022 COMPUTACIÓN 4 TEXTILES

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 que permitan desarrollar el patronaje y escalado a nivel avanzado.

Se articula con el taller de diseño y patronaje.

3. Contenidos

01. Modelado de objetos textiles e indumentaria (3D Max)

- 01.01. Exploración del espacio 3D: geometría básica. (3 horas)
- 01.02. Modelado de objetos textiles: geometría avanzada y formas. (6 horas)
- 01.03. Modificadores especiales: curvar, extruir, revolver, etc. (3 horas)
- 01.04. Renderizado Vray: texturas y materiales. (3 horas)
- 01.05. Iluminación y cámaras. (3 horas)
- 01.06. Montaje de objetos e indumentaria en escena reales. (3 horas)

02. Paquete gráfico para bordado. (Wilcom Truesizer)

- 02.01. Conceptos básicos: entorno de trabajo. (3 horas)
- 02.02. Puntadas, caminos, áreas, densidades, dirección. (3 horas)
- 02.03. Herramientas principales. Tipos de puntadas. (3 horas)
- 02.04. Planificación de bordados. Rellenos y contornos. (3 horas)
- 02.05. Orden de bordado. Proceso hacia la bordadora. (3 horas)

03. Patronaje, escalado y tendido. (Richpeace)

- 03.01. Herramientas avanzadas de dibujo de patrones: método de dibujo por fórmula. (Módulo PDS) (3 horas)
- 03.02. Herramientas avanzadas para escalado de patrones. Escalado Puntual. (Módulo GGS) (6 horas)
- 03.03. Optimización de órdenes de tendido de patrones. (Módulo GMS) (3 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.	
- 1.- Modelar objetos textiles e indumentaria de manera digital mostrando texturas y materiales reales.	- Trabajos prácticos - productos
- 2.- Realizar el dibujo, escalado y tendido de prendas de vestir en programas digitales.	- Trabajos prácticos - productos
- 3.- Conocer programas digitales especializados de bordado.	- Trabajos prácticos - productos

Desglose de Evaluación

Evidencia	Descripción Evidencia	Contenidos Sílabo Evaluar	Aporte	Calificación	Fch.Aproximada
Trabajos prácticos - productos	Modelado de objetos textiles.	Modelado de objetos textiles e indumentaria.	APORTE I	5,00	3/10/2014
Trabajos prácticos - productos	Modelado de objetos textiles e indumentaria: materiales, luces y cámaras.	Modelado de objetos textiles e indumentaria.	APORTE II	10,00	7/11/2014
Trabajos prácticos - productos	Bordado de gráficos y textos, métodos de trazado.	Bordado para textiles.	APORTE III	15,00	19/12/2014
Trabajos prácticos - productos	Aplicación de recursos avanzados en patronaje, escalado y tendido de prendas de vestir.	Patronaje, escalado y tendido de prendas de vestir.	EXAMEN FINAL	20,00	30/01/2015

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 reciban 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 prever 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.. Profesora.
- Garment CAD System.(2011). Richpeace CAD. China: CADITEX. Profesora.
- Kelly L. Murdock.(2009). La Biblia de 3D Max 2009. España: Anaya. Profesora.
- Markus Kuhlo / Enrico Eggert.(2010). Architectural Rendering with 3ds max and V-Ray. EEUU: Elsevier. Profesora.

Web

BIBLIOGRAFÍA BASE

- Obtenido de Wilcom Truesizer - Softonic: <http://www.dominandowilcom.com/videos/>.
- Obtenido de Richpeace: www.richpeace.com.
- Obtenido de ManualesPro:
<http://www.manualespro.com/2011/06/manual-de-3d-studio-max-pdf-2011-curso.html>.

Software

BIBLIOGRAFÍA BASE

- Richpeace CAD. Richpeace. V8. Laboratorio Textiles UDA.
-
- AUTODESK. 3D MAX. 2012. LABORATORIO UDA.

Docente

Director Junta

Fecha Aprobación: **10/09/2014**

APROBADO