



Fecha Aprobación:
17/03/2016

UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO

ESCUELA DE DISEÑO

CARRERA DE DISEÑO TEXTIL Y MODA

Sílabo

1. Datos generales

Materia: DIBUJO DE FIGURÍN 1

Código: FDI0042

Créditos: 4

Nivel: 2

Paralelo: 2A-TEX

Eje de formación: PROFESIONAL

Periodo lectivo: PERIODO MAR/2016 - JUL/2016

Total de horas: 64

Profesor: GUZMAN GALARZA MANUEL GIOVANNY

Correo electrónico: mguzman@uazuay.edu.ec

Prerrequisitos:

FDI0088 EXPRESIÓN GRÁFICA TEXTILES

2. Descripción y objetivos de la materia

Su importancia radica en proporcionar las herramientas esenciales para el dibujo y la expresión del cuerpo humano.

En esta asignatura, de carácter práctico se conocen criterios básicos, teóricos y se desarrollan destrezas para el dibujo a nivel de figurín de moda.

Se articula con el resto del currículo, pues aporta con el conocimiento del dibujo y la expresión, esenciales para diseño de moda.

3. Contenidos

1. Figura humana para diseño de indumentaria.

1.01. Esquema de la figura en la moda. (6 horas)

1.02. Posición frontal y perfil del esquema básico en la moda (6 horas)

1.03. Esquema en tres cuartos (6 horas)

2. Proporciones

2.01. Estudio de los componentes del figurín (6 horas)

2.02. Estudio de la cabeza, pies y manos en la moda. (10 horas)

3. Movimiento y texturas.

3.01. Estudio de texturas en la moda (10 horas)

3.02. Estudio del movimiento de la ropa en la moda. (10 horas)

3.03. Expresión del figurín (10 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>
aj. Reconocer las herramientas analógicas, experimentar las técnicas y generar nuevos estilos en base a la figura humana para la representación y expresión gráfica de prendas y objetos textiles.	
- Identificar y manipular conceptos y criterios para la expresión gráfica del cuerpo humano.	- Trabajos prácticos - productos
- Reconocer las proporciones adecuadas de expresión gráfica del cuerpo humano para el dibujo de figurín.	- Trabajos prácticos - productos
- Representar el cuerpo humano en movimiento para encontrar una posición adecuada para la expresión de los diseños.	- Reactivos - Trabajos prácticos - productos
- Plasmar las diversas texturas de materiales y bases textiles estáticas y en movimiento.	- Trabajos prácticos - productos

Desglose de Evaluación

Evidencia	Descripción Evidencia	Contenidos Sílabo Evaluar	Aporte	Calificación	Fch.Aproximada
Trabajos prácticos - productos	Plasmar las diversas texturas de materiales y bases textiles estáticas y en movimiento	Esquema de la figura en la moda.	APORTE I	5,00	marzo
Trabajos prácticos - productos	y expresión gráfica de prendas y objetos textiles. Reconocer las proporciones adecuadas de expresión	Movimiento y texturas.	APORTE II	10,00	abril
Trabajos prácticos - productos	Reconocer las proporciones adecuadas de expresión gráfica del cuerpo humano para el dibujo de figur	Expresión del figurín	APORTE III	15,00	mayo
Trabajos prácticos - productos	rabajos prácticos - productos	Identificar y manipular conceptos y criterios para la expresión gráfica del cuerpo humano.	EXAMEN FINAL	15,00	junio
Reactivos	Prueba de conocimientos en base a reactivos.	Identificar y manipular conceptos y criterios para la expresión gráfica del cuerpo humano.	EXAMEN FINAL	5,00	Según horario

Metodología

Se imparten los conocimientos teórico-prácticos que ayuden a visualizar y comprender su lógica y razonamiento. La forma de hacer efectivos estos aspectos una vez presentados e identificados, es con la realización práctica de ejercicios y proyectos, que buscan problematizar y reflexionar, por medio de métodos deductivos, e inductivos, heurísticos, pragmáticos, dependiendo de los temas. La clase será un espacio, donde se presentan las cuestiones relativas al programa. Es el medio donde se aprende a asumir o revisar críticamente los ejercicios planteados.

Criterios de Evaluación

Todos los trabajos serán presentados en un block de ilustración formato A3, en las fechas establecidas, y serán valorados de acuerdo a los parámetros para cada bloque de temas.

5. Textos y otras referencias

Libros

BIBLIOGRAFÍA BASE

- Drudi, Elisabetta, Paci, Tiziana..(2007). Dibujo de figurines para el diseño de moda.. Italia, Milán.: The pepin press. Biblioteca Universidad del Azuay.. UDA. BG 64966.
- Maite Lafuente.(2005). Ilustración de la moda. España: Maomao Publicaciones. Profesor.
- Renfrew, Elinor.(2010). Creación de colección de moda.. Gustavo Gili. Biblioteca Universidad del Azuay.. UDA 68883.
- Sarah Simblet.(2005). Anatomía para el artista. España: Blume. UDA. U"-302.

Web

BIBLIOGRAFÍA BASE

- reyniramirez. Obtenido de <http://reyniramirez.blogspot.com/>:
<http://reyniramirez.blogspot.com/2010/04/introduccion-la-ilustracion-de-modas.html>
- entivoo. Obtenido de www.google.com.ec:
<http://entivoo.com/cursos/curso-basico-para-aprender-a-dibujar-figura-humana/>

Software

BIBLIOGRAFÍA

Docente

Director Junta

Fecha Aprobación: **17/03/2016**

APROBADO