



Fecha Aprobación:
12/09/2013

UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO

ESCUELA DE DISEÑO

CARRERA DE DISEÑO TEXTIL Y MODA

Sílabo

1. Datos generales

Materia: DIBUJO DE FIGURÍN 2

Código: FDI0043

Créditos: 4

Nivel: 3

Paralelo: 3A-TEX

Eje de formación: PROFESIONAL

Periodo lectivo: PERIODO SEP/2013 - FEB/2014

Total de horas: 64

Profesor: SANMARTIN TAMAYO JOSÉ SALVADOR

Correo electrónico: pepesan@uazuay.edu.ec

Prerrequisitos:

FDI0042 DIBUJO DE FIGURÍN 1

2. Descripción y objetivos de la materia

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

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

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

3. Contenidos

01. El canon del figurín de moda.

01.01. El figurín en la moda. (4 horas)

01.02. Canon del figurín . Posición de frente , perfil y tres cuartos. (10 horas)

01.03. El Figurín en movimiento. Estudio del figurín en diferentes posiciones. (14 horas)

02. Expresión y experimentación personal de figurines.

02.01. Resolución del figurín con modelo. Estudio y prácticas del figurín en base a las diferentes posiciones que nos sugiera el modelo. (16 horas)

02.02. Ilustración del figurín y la ropa con técnicas básicas de acuarela, marcadores y mixtas. (20 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.	
- 1.- Identificar y manipular conceptos y criterios para la expresión del cuerpo humano aplicado al dibujo de figurín.	- Documento de ejercicios y tareas resueltas fuera del aula - Lecciones
- 2.- Expresar de manera particularizada y creativa los dibujos de figurín.	- Documento de ejercicios y tareas resueltas fuera del aula - Exámenes escritos - Lecciones

Desglose de Evaluación

Evidencia	Descripción Evidencia	Contenidos Sílabo Evaluar	Aporte	Calificación	Fch.Aproximada

Metodología

El aprendizaje se desarrolla en base a un método demostrativo netamente práctico, en donde el profesor desarrolla inicialmente la parte teórica respecto al tema, pasando a la resolución gráfica de lo expuesto en el pizarrón con estrategias de resolución con ejemplos, para que el estudiante experimente y agilite sus destrezas en ejercicios en clase guiados en forma personal por el profesor, insistiendo en el desarrollo de la observación y percepción del figurín y su correcto dibujo.

Criterios de Evaluación

Los criterios de evaluación en la materia están encaminados hacia: La correcta aplicación del canon en el dibujo del figurín. Calidad expresiva en la definición de las prendas de ropa. Manejo correcto del calor /oscuro. Manejo de la técnica de color. Presentación y puntualidad en los trabajos.

5. Textos y otras referencias

Libros

BIBLIOGRAFÍA BASE

- Fernandez, Angel; Martin Roig, Gabriel..(2008). Dibujo para diseñadores de moda. España: Parramón. UDA. 68837.
- Maite Lafuente.(2005). Ilustracion de la moda. España: Maomao publications. Profesor.
- Sarah Simblet.(2005). Anatomía para el artista. España: Blume. UDA.

Web

BIBLIOGRAFÍA BASE

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

Software

BIBLIOGRAFÍA

Docente

Director Junta

Fecha Aprobación: **12/09/2013**

APROBADO