



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño
Departamento de Representación

PROGRAMA DE ASIGNATURA

1.- DATOS DE IDENTIFICACIÓN.

1.1. Nombre de la materia:	Ilustración vectorial para moda		1.2. Código de la materia:	I2026
1.3 Departamento:	Departamento de Representación		1.4. Código de Departamento:	A-2530
1.5. Carga horaria	Teoría:	Práctica:	Total:	
		80 hrs.	80 hrs.	
1.6 Créditos	1.8 Nivel de formación profesional:		Tipo de curso (modalidad):	
5	Licenciatura		Taller	

2.- ÁREA DE FORMACIÓN EN QUE SE UBICA Y CARRERAS EN LAS QUE SE IMPARTE:

ÁREA DE FORMACIÓN	Básica particular obligatoria
CARRERA:	Licenciatura en Diseño de Modas

MISIÓN:

La Universidad de Guadalajara, en las carreras del CUAAD, tiene como misión formar profesionales con: actitudes, habilidades y conocimientos para satisfacer las necesidades sociales, productivas y de mercado, por medio de la formación de profesionales que impacten en una mejor calidad de vida de la sociedad donde se desenvuelvan. En este contexto el Departamento de Representación es una Unidad Académica Básica cuyos propósitos fundamentales son mantener actualizados los conocimientos teóricos, históricos, metodológicos y pedagógicos, que impactan en todas la licenciaturas adscritas a este Centro Universitario.

VISIÓN:

Nuestro modelo de enseñanza-aprendizaje es innovador, flexible y multimodal, con una tendencia humanista que impacta en el desarrollo social. En el que los profesores y egresados del CUAAD, gocen de una gran reputación académico-profesional, siendo agentes de cambio para la sociedad y de desarrollo para el sector productivo, tanto público como privado. Formando líderes de opinión, que cuenten con el respaldo teórico, histórico y metodológico suficiente, para convertirse en profesionales con conciencia y liderazgo social, que impacten de manera positiva el medio profesional y social en el que se desenvuelvan.

FILOSOFÍA:

Incorporar los paradigmas del desarrollo sustentable, los derechos humanos, la democracia, la justicia y la equidad social, así como los que devienen del desarrollo de la sociedad del conocimiento, a través de los contenidos diseñados por los docentes e investigadores de este Departamento. Además de integrar en nuestros programas y cursos, el reforzamiento de la identidad y los valores locales y universales, en el contexto global.

PERFIL DEL EGRESADO:

El diseñador de Moda de la Universidad de Guadalajara es consciente del entorno social, ambiental, comercial y momento histórico en el cual se encuentra, es generador de tendencias con base en el análisis de estos factores, creando así elementos de autenticidad. Es ético, es capaz de gestionar recursos en mercados globales, es profundo conocedor de las líneas de producción de la industria lo cual da como resultado un profesionista selectivo, creativo e innovador tanto con empresas tradicionales como de nueva generación, tiene la visión para crecer y adaptar con base en la detección de necesidades sociales.

VÍNCULOS DE LA MATERIA CON LA CARRERA:

La relación es total ya que es una de las materias clave para el desarrollo y la formación evolutiva del alumno en donde se le ofrecen herramientas y estrategias para el desarrollo de proyectos lo más parecido a lo que realizara cuando sea egresado.

MATERIAS CON QUE SE RELACIONA:

Se relaciona con muchas materias que contribuyen en la formación del alumno y en el apoyo al desarrollo de los proyectos. Se desarrolla de manera directa por el proceso evolutivo de los proyectos y de la información que se le ofrece al alumno, ya que el resultado de las materias se ve aplicado de forma directa en esta.

PERFIL DOCENTE

El docente asignado a esta materia deberá tener las habilidades técnicas y tecnológicas del momento, actualizándose constantemente en los diferentes softwares que hay en el mercado afines a la materia, expresando un lenguaje técnico y académico acorde a la materia, capacitado en el uso de la tics.

Disciplinar:

Grado de Licenciatura como mínimo, vinculado al área de las Artes Visuales.

Actualizado en la profesión.

Conocimientos especializados que le permitan dominar los contenidos.

Habilidades en el manejo de la tecnología informática.

Compromiso Ético profesional.

Sentido de pertenencia a la Universidad de Guadalajara.

Capacidad Crítica y analítica.

Capacidad para integrar equipos de trabajo altamente comprometidos con el desempeño de sus funciones.

Pedagógico:

Demostración de aptitudes para la docencia.

Habilidad para crear un ambiente de aprendizaje integral.

Capacidad de estructuración de los saberes para facilitar experiencias de aprendizaje significativo

Planificación de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Capacidad para facilitar conocimientos, ser orientador y guía de los alumnos.

Capacidad para elaborar y aplicar estrategias que le permitan evaluar los proyectos.

Capacidad para manejar situaciones complejas para la toma de decisiones efectivas.

Disponibilidad para la gestión académica-vinculación.

3.- OBJETIVOS GENERALES: Lo que el alumno debe saber hacer al finalizar el curso

3.1. INFORMATIVOS (conocer, comprender, manejar)

Identificar tendencias actuales en el uso de tecnologías para la producción artística con la estampa digital, utilizando diferente software y periféricos para su producción.

-Manipular piezas digitales simples y complejas utilizando los medios tecnológicos prácticos derivando en productos físicos y electrónicos, elaborando de forma digital piezas de comunicación comercial o artística, ya sea para optimización o desarrollos de productos nuevos.

3.2. FORMATIVOS (INTELECTUAL: habilidades, destrezas; HUMANO: actitudes, valores; SOCIAL: cooperación, tolerancia; PROFESIONAL: formación integral.)

Saberes teóricos

1.-Conocerá los procesos relacionados con el diseño desde su captura, edición e impresión.

2. Diferenciará los gráficos vectoriales de los mapas de bits.

Saberes Prácticos:

1.-Desarrollará la destreza del uso del manejo de programas de diseño (dibujo vectorial) como Ilustrador y de edición de imagen (mapas de bits) como Photoshop, Corel y programas especializados.

2.- Producirá, entregará y compartirá ideas sobre un corto periodo de tiempo con la más alta exigencia de calidad.

Saberes Formativos:

1.- Innovará en la presentación de sus diseños implementando nuevas propuestas de técnicas y aplicaciones.

4.- CONTENIDO TEMÁTICO PRINCIPAL. (Agrupando de preferencia en tres o cuatro unidades)

A Imágenes análogas / digitales

1.1 Boceto

1.2 Materiales

1.3 el entintado

1.4 Medios de captura digital

1.4.1. Mapa de Bits

1.4.2 Píxeles

1.5 Imagen

1.5.1 Tamaño de imagen

1.5.2 Tamaño de lienzo

1.6 Capas

1.7 Imágenes de capas

1.8 Imagen ajustar

1.8.1 Niveles

1.8.2 Brillo/contraste

1.8.3 Tono/imágenes

1.9 Degradados

1.10 plastas de color

B Creación de Imagen

2.1 Píncel

2.1.1 Creación de pinceles

2.2 la tableta digital

2.3 uso de la tableta

2.4 Pluma

2.4.1 Trazados, nodos, Anclas

2.5 Cubeta degradados

2.6 Ediciones de relleno

2.6.1 Motivos. Creación de estampados

2.6.2 Modificación de colores en Estampados.

2.7 Estilos de capa

2.8 Canales de color

2.9 Realización de prendas.

2.9.1 Realización de figurines

C Gran Formato efectos especiales

3.1 Filtros

3.2 efectos especiales

3.2.1 fuego

3.2.2 agua

3.2.3 niebla

3.2.4 brillos

3.5 Combinación de capas

3.6 fusión de capas

3.7 Preparar archivos para impresión

5.- METODOLOGÍA DE TRABAJO Y/O ACTIVIDADES PARA EL ALUMNO: Especificar solo los aspectos generales de cómo se desarrollará el curso, para los aspectos particulares y específicos tomar en consideración el AVANCE PROGRAMÁTICO, anexo.

Explicación del maestro por medio de un proyector o cañón de leds
Ejercicios de práctica
Realización de proyectos
 1. Asistencia y puntualidad
 2. Entrega de los documentos físicos
Aula de clase.
Presentación de Proyectos.
Medios impresos

6.- RECURSOS DIDÁCTICOS

Aula de computo
Software requerido
Cañón
Memoria usb

7.- CALIFICACIÓN, ACREDITACIÓN Y EVALUACIÓN. Especificar los criterios y mecanismos. (asistencia, requisitos, exámenes, participación, trabajos, etc.)

10% Asistencia y puntualidad

15% Participación

15% Objetividad de la investigación

30% Presentación gráfica y documental

30% realización de proyecto final.

Escala de calificaciones del 0 al 100

Calificación mínima aprobatoria: 60

80% de asistencias para tener derecho de evaluación en periodo ordinario

65% de asistencias para tener derecho de evaluación en periodo extraordinario.

8.- BIBLIOGRAFÍA BÁSICA. Mínimo la que debe ser leída

Diseño de Moda Conceptos básicos y aplicaciones prácticas de ilustración de moda.
Por: Zeshu takamura. Ed. Promopress

La Nueva Ilustración de Moda

De: [MARTIN DAWBER](#)

ED. BLUME

Fecha de revisión:	Elaborado por:
Ultima fecha de actualización septiembre 2013-09-17	LDCG Cristian Ismael Bejarano Larios