UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE: DISEÑO Y ARQUITECTURA

CARRERA DE: Diseño Textil e Indumentaria

MODALIDAD PRESENCIAL

SÍLABO

FIGURINISMO

NIVEL

SEGUNDO

AMBATO - ECUADOR
2026

I. INFORMACIÓN GENERAL

<table>
<tr><td colspan="3">Nombre de la asignatura
FIGURINISMO
Carrera
Diseño Textil e Indumentaria</td></tr>
<tr><td>Código UTA-FDAA-DTI-MP-UB-02-05</td><td colspan="2">PRERREQUISITOS</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Modalidad
PRESENCIAL</td><td>Asignatura</td><td>Código</td></tr>
<tr><td>DIBUJO DE LA FIGURA HUMANA</td><td>UTA-FDAA-DTI-MP-UB-01-05</td></tr>
<tr><td colspan="3">Unidad organizacional curricular
BÁSICA</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Créditos/Horas
2
Nivel
SEGUNDO</td><td colspan="2">CORREQUISITOS</td></tr>
<tr><td>Asignatura</td><td>Código</td></tr>
<tr><td colspan="3">CARGA HORARIA</td></tr>
<tr><td>Componente de aprendizaje en contacto con el docente por semana
2</td><td>Componente de aprendizaje en contacto con el docente por ciclo académico
32</td><td>Componente de aprendizaje práctico experimental, componente de aprendizaje autónomo
64</td></tr>
<tr><td>Horas de tutoría académica semanales
1</td><td>Horas de tutoría presenciales por ciclo académico
16</td><td>Horas de tutorías virtuales por ciclo académico
0</td></tr>
</table>

TOTAL DE HORAS DE APRENDIZAJE EN EL CICLO DE ESTUDIOS

Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semanal	2
Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semestral	32
Número de horas del componente de aprendizaje práctico experimental y componente de aprendizaje autónomo	64
TOTAL DE HORAS AL SEMESTRE (Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semestral + Número de horas del componente de aprendizaje práctico experimental y componente de aprendizaje autónomo.)	96

III DESCRIPCIÓN Y OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA

Propósito La asignatura de Figurinismo ofrece las herramientas necesarias para que el estudiante aplique el manejo de proporciones en la representación de figurines de moda masculinos, femeninos e infantiles; así com o la caracterización de vestuario en ilustraciones con volumen aplicando sombra, penumbra y luz. Esta asignatura aporta al área creativa del Diseño textil y de indumentaria. Figurinismo aporta al perfil profesional con desde el esbozo de la figura humana idealizada hasta la aplicación del canon de moda y el fundamento del dibujo a mano alzada, competencia que tributa a la comunicación asertiva del producto indumentario.

Descripción de la asignatura La asignatura de Fi gurinismo tiene como objetivo dibujar el figurín de moda consid erando el canon idealizado de la figura humana, formando a futuros profesionales en el desarrollo de ejercicios de esbozo del figurín de moda que permitan la elaboración de un sketchboock ; la aplicación del proceso de elaboración de figurines de moda m asculinos, femeninos e infantiles, así como la ilustración de la indumentaria a través de la representación del indumento, para la presentación del portafolio creativo de moda. La metodología que se utiliza es el ABPRO: Aprendizaje Basado en Proyectos , aplicados en el aula en una educación sincrónica y asincrónica de trabajo colaborativo acompañado del trabajo autónomo del estudiante donde des arrollan ejercicios prácticos. Esta asignatura está organizada por cuatro unidades: Unidad I: El canon del figurín de moda. Unidad II: El canon de la figura humana idealizada. Unidad III: Poses del figurín de moda. Unidad IV: Elementos compositivos en el dibujo del figurín. La evaluación es sumativa medido por exámenes con reactivos y trabajos evaluados con rúbrica.

Objetivo general de la asignatura Desarrollar ilustraciones de moda para la representación artística y creativa de la indumentaria.

Objetivos específicos de la asignatura

1.-Examinar las diferentes proporciones del canon de moda para el dibujo del figurín de moda femenino, masculino e infantil.

2.-Esbozar diversos ejercicios del figurín de moda femenino, masculino e infantil que permitan la elaboración de un sketchboock de figurines de moda.

3.-Representar poses en los figurines de moda y factores vestibilidad en las prendas de vestir para aplicarlas en un block de ilustraciones femeninas, masculinas e infantiles.

4.-Aplicar elementos compositivos en el dibujo del figurín de moda femenino, masculino e infantil para aplicarlos en un block de ilustraciones de moda.

NOTA: Las horas de tutoría académica no se suman, por lo tanto no se incluyen dentro de las horas totales del semestre

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.1	Examinar las diferentes proporciones del canon de moda para el dibujo del figurín de moda femenino, masculino e infantil.			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
1.1.- 1.1 El figurín de moda	2	2	2	Pruebas de Diagnostico Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones Parciales
1.2.- 1.2 El canon de la figura humana idealizada	2	2	2	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones Parciales
1.3.- 1.3 Ilustradores referentes	2	2	2	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones Parciales
SUBTOTAL HORAS	6	6	6	**TOTAL HORAS:** 18

Resultados de aprendizaje: Examina las diferentes proporciones del canon de moda para el dibujo del figurín artístico femenino, masculino e infantil.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Otros: Ejercicios de esbozo de figurines de moda, plantillas, plataforma Mood, watsapp.
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.2	Esbozar diversos ejercicios del figurín de moda femenino, masculino e infantil que permitan la elaboración de un sketchboock de figurines de moda.			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
2.1.- 2.1 El canon del figurín de moda	2	2	2	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones Parciales
2.2.- 2.2 Esbozo del figurín de moda femenino	2	2	2	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones Parciales
2.3.- 2.3 Esbozo del figurín de moda masculino	2	2	2	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones Parciales
2.4.- 2.4 Esbozo de figurín de moda infantil	2	2	2	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones Parciales
2.5.- 2.5 Estilización del figurín de moda	2	2	2	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones Parciales
SUBTOTAL HORAS	10	10	10	**TOTAL HORAS:** 30

Resultados de aprendizaje: Esboza diversos ejercicios del figurín de moda femenino, masculino e infantil que permitan la elaboración de un sketchboock de figurines de moda.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Otros: Ejercicios de esbozo de figurines de moda, plantillas, plataforma Mood, watsapp.
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.3	Representar poses en los figurines de moda y factores vestibilidad en las prendas de vestir para aplicarlas en un block de ilustraciones femeninas, masculinas e infantiles.			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
3.1.- 3.1 Poses del figurín de moda: relación figurín y estructura corporal en movimiento	2	2	2	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones Parciales
3.2.- 3.2 Factores de vestibilidad: relación figurín y prenda vestir	2	2	2	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones Parciales
3.3.- 3.3 Arrugas por tensión y por gravedad	2	2	2	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones Parciales
3.4.- 3.4 Factores técnicos de las prendas de vestir	2	2	2	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones Parciales
SUBTOTAL HORAS	8	8	8	**TOTAL HORAS:** 24

Resultados de aprendizaje: Representa poses en los figurines de moda y factores vestibilidad en las prendas de vestir para aplicarlas en un block de ilustraciones femeninas, masculinas e infantiles.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Otros: Ejercicios de esbozo de figurines de moda, plantillas, plataforma Mood, watsapp.
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.4	Aplicar elementos compositivos en el dibujo del figurín de moda femenino, masculino e infantil para aplicarlos en un block de ilustraciones de moda.			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
4.1.- 4.1 Elementos compositivos en el dibujo del figurín.	2	2	2	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones Parciales
4.2.- 4.2 Composición de figurines: femenino, masculino e infantil.	2	2	2	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones Parciales
4.3.- 4.3 Volumen en la vestimenta (sombra, penumbra y luz)	2	2	2	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones Parciales
4.4.- 4.4 Técnicas de representación: colores y gouaches.	2	2	2	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones Parciales
SUBTOTAL HORAS	8	8	8	**TOTAL HORAS:** 24

Resultados de aprendizaje: Aplica elementos compositivos en el dibujo del figurín de moda femenino, masculino e infantil para aplicarlos en un block de ilustraciones de moda.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Otros: Ejercicios de esbozo de figurines de moda, plantillas, plataforma Mood, watsapp.
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Responsabilidad

V ESCENARIOS DE APRENDIZAJE (REAL, VIRTUAL, ÁULICO)

En la asignatura se utilizarÃ¡n tres tipos de ambientes de aprendizaje: Ã¡ulico, real y virtual. Ã¡ulico: Las actividades del proceso de enseÃ±anza-aprendizaje (demostraciones en clases sincrÃ³nicas) se realizarÃ¡n en el aula. Real: A travÃ©s del desarrollo de clases prÃ¡cticas en donde se puede constatar la aplicaciÃ³n de los conocimientos adquiridos, a travÃ©s del ejercicios practicos; y Virtual: Mediante el uso de las TecnologÃas de la InformaciÃ³n y la ComunicaciÃ³n, concretados en la ejecuciÃ³n y funcionamiento del aula virtual de la asignatura con la finalidad de proporcionar a los estudiantes recursos que faciliten su proceso de aprendizaje.

Aprobado

VI CRITERIOS NORMATIVOS PARA LA EVALUACIÓN

Objetivos específicos	Evaluación diagnóstica (Conocimientos previos)	Evaluación formativa (Grado de logro de destrezas)	Evaluación sumativa (valorar los objetivos generales alcanzados y el logro de destrezas)
1.- Examinar las diferentes proporciones del canon de moda para el dibujo del figurín de moda femenino, masculino e infantil.	Otros Ejercicios de esbozo	RÚBRICA	Trabajos evaluados con rúbrica y Evaluaciones con reactivos.
2.- Esbozar diversos ejercicios del figurín de moda femenino, masculino e infantil que permitan la elaboración de un sketchboock de figurines de moda.	Otros Ejercicios de esbozo	RÚBRICA	Trabajos evaluados con rúbrica y Evaluaciones con reactivos.
3.- Representar poses en los figurines de moda y factores vestibilidad en las prendas de vestir para aplicarlas en un block de ilustraciones femeninas, masculinas e infantiles.	Otros Ejercicios de esbozo	RÚBRICA	Trabajos evaluados con rúbrica y Evaluaciones con reactivos.
4.- Aplicar elementos compositivos en el dibujo del figurín de moda femenino, masculino e infantil para aplicarlos en un block de ilustraciones de moda.	Otros Ejercicios de esbozo	RÚBRICA	Trabajos evaluados con rúbrica y Evaluaciones con reactivos.

VII BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Lauricella, M. Martín Giráldez, R.	2018	Anatomía artística 2: cómo dibujar el cuerpo humano de forma esquemática	1	Editorial GG.	España Barcelona	1	96	Digital
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Es una guía práctica y visual para artistas que quieren aprender a construir la figura humana desde cero, de forma estructurada y sin depender siempre de una referencia real. Tiene un objetivo claro: enseñar a esquematizar el cuerpo humano para facilitar							
URL:	https://0x102q9f1-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/250282							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Lauricella, M. Velsaco Quintela, U.	2022	Anatomía artística 8: los pliegues de la ropa	1	Editorial GG	España Barcelona	1	96	Digital
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Guía visual que enseña a representar los pliegues del tejido sobre el cuerpo humano. Explica cómo la anatomía subyacente, la gravedad y el movimiento determinan la forma de la ropa, con ejercicios prácticos y cientos de dibujos como referencia para artist							
URL:	https://0x102q9f1-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/250290							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Fernández, Ángel	2015	Dibujo para Diseñadores de Moda	1ra	Parramón Paidotribo S.L	España Barcelona	1	542	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Este libro es clásico ayuda al estudiante a seguir los pasos para el dibujo de poses y composición de los figurines							
URL:	https://0x102q0bx-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/226929							

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Drudi, Elisabetta	2008	Dibujo de figurines para el diseño de moda	1a edición	The Pepin Press	Amsterdam	2	215 páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BDA00242							
Comentario:	Manual técnico esencial para diseñadores de moda. Enseña a construir el figurín de moda ?proporción alargada, poses dinámicas? y a representar distintos tejidos, prendas y accesorios sobre él, combinando anatomía estilizada con técnicas de ilustración apl							
URL:								

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Equipo Parramon Paidoribo	2007	Tecnicas creativas: dibujo creativo	1	Parramon Paidotribo S.L.	España Barcelona	1	374	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	En este texto clasico encontramos: Técnicas a la ilustración como inicio para la practica y el desarrollo de habilidades en el esbozo del figurín de moda.							
URL:	https://0x102q0bx-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/119261							