

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE: DISEÑO Y ARQUITECTURA

CARRERA DE: Diseño Textil e Indumentaria

MODALIDAD PRESENCIAL

SÍLABO

ILUSTRACION DEL TEXTIL Y DE INDUMENTARIA

NIVEL

TERCERO

AMBATO - ECUADOR
2026

I. INFORMACIÓN GENERAL

<table>
<tr><td colspan="3">Nombre de la asignatura
ILUSTRACION DEL TEXTIL Y DE INDUMENTARIA
Carrera
Diseño Textil e Indumentaria</td></tr>
<tr><td>Código UTA-FDAA-DTI-MP-UB-03-05</td><td colspan="2">PRERREQUISITOS</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Modalidad
PRESENCIAL</td><td>Asignatura</td><td>Código</td></tr>
<tr><td>FIGURINISMO</td><td>UTA-FDAA-DTI-MP-UB-02-05</td></tr>
<tr><td colspan="3">Unidad organizacional curricular
BÁSICA</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Créditos/Horas
2
Nivel
TERCERO</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 Ilustración del textil y la indumentaria, pretende que el estudiante ilustre los tejidos, los trajes y complementos de los sistemas indumentarios, mediante la aplicación de diversas técnicas de expresión y representación. Persigue que el estudiante alcance el desarrollo de la destreza en la ilustración mediante la aplicación de técnicas secas, húmedas y mixtas. La asignatura tributa al perfil profesional en virtud que le permite al estudiante dibujar el figurín de moda tomando en cuenta el canon idealizado de la figura humana, esto le contribye a la representación gráfica en su quehacer profesional.

Descripción de la asignatura La asignatura Ilustración del textil y la indumentaria es una guía en el desarrollo de las técnicas de expresión y representación por imitación, captura y collage. Expone los diversos estilos de ilustración de moda y sus elementos compositivos. A través de la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos [ABPRO] y la aplicación de las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento [TAC] con herramientas de la IA el estudiante, al terminar su cursada será capaz de: Ilustra el textil y el figurín de moda aplicando diversas técnicas de expresión y representación. Además se incorporar la metodología participativa y el estudio de casos Unidad I.- La ilustración de moda en la representación textil , esta unidad prioriza la importancia de la comunicación de ideas creativas y técnicas a través de la ilustración de la moda. Se analiza el color y aborda las técnicas secas, húmedas y mixtas; los medios y materiales. Orienta a la ilustración de la figura desnuda, la piel y el rostro. Ejemplifica las técnicas para la figura vestida, a través de la guía para la representación de textiles, caídas de tela, sombra, penumbra y luz. Unidad II.- Ilustración de tejidos para vestuario: lencería, casual y deportivo , en esta unidad se ilustran tejidos empleados en el segmento de vestuario lencería, casual y deportivo como: encajes, transparencias, tejidos con puntos, tejidos de punto, y sargas. Unidad III.- Ilustración de tejidos para vestuario formal y de gala , bajo esta unidad se ilustran tejidos empleados para el segmento de vestuario formal y de gala como: cuadros, pieles, lanas, tejidos, brillos y pedrería. Unidad IV.- Estilos y elementos compositivos de la ilustración de moda , en esta unidad se exponen diversos estilos de ilustración: naturalista, psicológico, abstracto, de moda y en detalle y se describen diversos elementos compositivos para la representación de la ilustración de moda. El presente módulo desarrolla la capacidad creativa y la habilidad artística y técnica para ilustrar diversos tejidos y complementos de moda en figurines vestidos.

Objetivo general de la asignatura Ilustrar el textil y el figurín de moda aplicando diversas técnicas de expresión y representación interpretando estilos de la ilustración de moda y elementos compositivos que comuniquen ideas creativas, técnicas y sostenibles de los sistemas indumentarios.

Objetivos específicos de la asignatura

1.-Emplear la ilustración de moda en la representación textil mediante las técnicas de expresión, el movimiento del cuerpo y la caída de las telas para comunicar ideas creativas, técnicas y sostenibles de los sistemas indumentarios.

2.-Representar la ilustración de tejidos para los segmentos de vestuario: lencería, casual y deportivo explorando diversas técnicas de expresión, representación y estilo.

3.-Representar la ilustración de tejidos para los segmentos de vestuario: formal y de gala explorando diversas técnicas de expresión, representación y estilo.

4.-Expresar estilos de la ilustración de moda y sus elementos compositivos en la representación de figurines 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	Emplear la ilustración de moda en la representación textil mediante las técnicas de expresión, el movimiento del cuerpo y la caída de las telas para comunicar ideas creativas, técnicas y sostenibles de los sistemas indumentarios.			
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 Representación del diseño: La comunicación a través de la ilustración de la moda.	2	2	2	Otros: Catálogo de tejidos
1.2.- 1.2 La figura desnuda: Factores de esbozo y estilización.	2	2	2	Otros: Catálogo ilustrado de tejidos
1.3.- 1.3 La figura vestida: Factores de esbozo y estilización.	2	2	2	Otros: Catálogo ilustrado de tejidos
1.4.- 1.4 Representación de texturas.	2	2	2	Otros: Catálogo ilustrado de tejidos
SUBTOTAL HORAS	8	8	8	**TOTAL HORAS:** 24

Resultados de aprendizaje: Emplea la ilustración de moda en la representación textil mediante las técnicas de expresión, el movimiento del cuerpo y la caída de las telas para comunicar ideas creativas, técnicas y sostenibles de los sistemas indumentarios.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Otros: Sketchbook de bocetaje, Ilustraciones de moda.
Recursos didácticos : Otros, Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento: Plataforma Moodle, Repositorios digitales, Zoom, Watsapp.
Habilidades Blandas : Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.2	Representar la ilustración de tejidos para los segmentos de vestuario: lencería, casual y deportivo explorando diversas técnicas de expresión, representación y estilo.			
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 Metodología de la ilustración. Técnicas de ilustración secas, húmedas y mixtas. Técnicas de expresión y representación para ilustrar vestuario lencería, casual y deportivo.	2	2	2	Otros: Block de Ilustraciones
2.2.- 2.2 Tejidos encaje	2	2	2	Otros: Block de Ilustraciones
2.3.- 2.3 Tejidos transparentes	2	2	2	Otros: Block de Ilustraciones
2.4.- 2.4 Tejidos de punto y con puntos	2	2	2	Otros: Block de Ilustraciones
2.5.- 2.5 Tejidos de sarga	2	2	2	Otros: Block de Ilustraciones
SUBTOTAL HORAS	10	10	10	**TOTAL HORAS:** 30

Resultados de aprendizaje: Representa la ilustración de tejidos para los segmentos de vestuario: lencería, casual y deportivo explorando diversas técnicas de expresión, representación y estilo
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Otros: Sketchbook de bocetaje, Ilustraciones de moda.
Recursos didácticos : Otros, Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento: Plataforma Moodle, Repositorios digitales, Zoom, Watsapp.
Habilidades Blandas : Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.3	Representar la ilustración de tejidos para los segmentos de vestuario: formal y de gala explorando diversas técnicas de expresión, representación y estilo.			
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 Metodología de la ilustración. Técnicas de expresión y representación para ilustrar vestuario formal y de gala.	2	2	2	Otros: Block de Ilustraciones
3.2.- 3.2 Tejidos de cuadros	2	2	2	Otros: Block de Ilustraciones
3.3.- 3.3 Tejido de lana y tejidos	2	2	2	Otros: Block de Ilustraciones
3.4.- 3.4 Pieles	2	2	2	Otros: Block de Ilustraciones
3.5.- 3.5 Tejidos de brillo y pasamanerías	2	2	2	Otros: Block de Ilustraciones
SUBTOTAL HORAS	10	10	10	**TOTAL HORAS:** 30

Resultados de aprendizaje: Representa la ilustración de tejidos para los segmentos de vestuario: formal y de gala explorando diversas técnicas de expresión, representación y estilo.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Otros: Sketchbook de bocetaje, Ilustraciones de moda.
Recursos didácticos : Otros, Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento: Plataforma Moodle, Repositorios digitales, Zoom, Watsapp.
Habilidades Blandas : Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.4	Expresar estilos de la ilustración de moda y sus elementos compositivos en la representación 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**
4.1.- 4.1 Estilo de la ilustración: Fundamentos técnicos y aportes creativos de la ilustración manual vs.la ilustración asistida por IA.	2	2	2	Otros: Block de Ilustraciones
4.2.- 4.2 Elementos compositivos	2	2	2	Otros: Block de Ilustraciones
SUBTOTAL HORAS	4	4	4	**TOTAL HORAS:** 12

Resultados de aprendizaje: Expresa estilos de la ilustración de moda y sus elementos compositivos en la representación de figurines de moda.
Metodología de enseñanza : Otros, Aprendizaje Basado en Proyectos: Aplicación de las TAC con herramientas de la IA.
Estrategias educativas : Otros: Sketchbook de bocetaje, Ilustraciones de moda.
Recursos didácticos : Otros, Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento: Plataforma Moodle, Repositorios digitales, Zoom, Watsapp.
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.- Emplear la ilustración de moda en la representación textil mediante las técnicas de expresión, el movimiento del cuerpo y la caída de las telas para comunicar ideas creativas, técnicas y sostenibles de los sistemas indumentarios.	Otros Ejercicios de esbozo	RÚBRICA	Trabajos evaluados con rúbrica y Evaluación con reactivos
2.- Representar la ilustración de tejidos para los segmentos de vestuario: lencería, casual y deportivo explorando diversas técnicas de expresión, representación y estilo.	Otros Ejercicios de esbozo	RÚBRICA	Trabajos evaluados con rúbrica y Evaluación con reactivos
3.- Representar la ilustración de tejidos para los segmentos de vestuario: formal y de gala explorando diversas técnicas de expresión, representación y estilo.	Otros Ejercicios de esbozo	RÚBRICA	Trabajos evaluados con rúbrica y Evaluación con reactivos
4.- Expresar estilos de la ilustración de moda y sus elementos compositivos en la representación de figurines de moda.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Trabajos evaluados con rúbrica y Evaluación con reactivos

VII BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Baeza, Juan	2001	Figurín de moda. Manual para estudiantes.	1	Nobuko	Argentina Buenos Aires	1	209	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	El libro clásico es una manual que provee un paso a paso en el dibujo y sombreado inicial en el dibujo de figurines y la ilustración de la moda.							
URL:	https://0x102q0bx-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/76815							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Beltrán, Laia	2023	Sketching Fashion: una historia prÁctica de la ilustración de moda	1	Editorial GG	España Barcelona	1	225	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	El libro contemporaneo plantea un recorrido por los hitos que han marcado la historia de la ilustración de moda.							
URL:	https://0x102q0bx-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/230098							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Fernández, Ángel Martin Roig, Gabriel	2015	Dibujo para diseñadores de moda	1	Parramón Paidotribo S.L.	España Barcelona	1	542	Digital
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Este libro se ofrece una base de dibujo a los nuevos diseñadores, les procura los conocimientos y las técnicas adecuadas para satisfacer las necesidades en el proceso de creación y diseño de una prenda. El dominio del dibujo de la figura humana y el conoc							
URL:	https://0x102q9d1-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 Kuky	2010	Dibujo de figurines para el diseño de moda		The Pepin Press	Ämsterdam	1	352 páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BDA00343							
Comentario:	Libro clásico, Dibujo de la figura femenina.-- La figura en la moda.-- La moda contemporánea.-- Dibujo y diseño de prendas							
URL:								

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Párramon, Paidoribo	2007	Guía completa de materiales y técnicas	1	Parramón Paidotribo S.L.	México Ciudad de México	1	188	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Este libro clásico, presenta una amplia gama de materiales aplicables a a la ilustración de la moda y diversas técnicas de expresión.							
URL:	https://0x102q0bx-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/119241							