UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE: DISEÑO Y ARQUITECTURA

CARRERA DE: Diseño Textil e Indumentaria

MODALIDAD PRESENCIAL

SÍLABO

ILUSTRACION DIGITAL

NIVEL

CUARTO

AMBATO - ECUADOR
2026

I. INFORMACIÓN GENERAL

Nombre de la asignatura ILUSTRACION DIGITAL **Carrera** Diseño Textil e Indumentaria		
Código UTA-FDAA-DTI-MP-UP-04-05	**PRERREQUISITOS**	
Modalidad PRESENCIAL	**Asignatura**	**Código**
	ILUSTRACION DEL TEXTIL Y DE INDUMENTARIA	UTA-FDAA-DTI-MP-UB-03-05
Unidad organizacional curricular PROFESIONAL		
Créditos/Horas 2 **Nivel** CUARTO	**CORREQUISITOS**	
	Asignatura	**Código**
CARGA HORARIA		
Componente de aprendizaje en contacto con el docente por semana 2	**Componente de aprendizaje en contacto con el docente por ciclo académico** 32	**Componente de aprendizaje práctico experimental, componente de aprendizaje autónomo** 64
Horas de tutoría académica semanales 1	**Horas de tutoría presenciales por ciclo académico** 16	**Horas de tutorías virtuales por ciclo académico** 0

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 Ilustración digital ofrece las herramientas necesarias para que el estudiante a partir del conocimiento de paquetes informáticos orientados al diseño textil e indumentaria pueda elaborar material ilustrativo, rappot , y dibujo técnico con eficiencia y rapidez. Ilustración digital tributa al perfil profesional de los diseñadores de textil e indumentaria porque es la base elaborar material ilustrativo, rappot , y dib ujo técnico con eficiencia y rapidez. Al concluir la asignatura el estudiante ilustra el textil y el figurín de moda aplicando diversas té cnicas de expresión y representación.

Descripción de la asignatura Descripción de la asignatura La asignatura de Ilustración digital tiene como objetivo i lustrar el textil y el figurín de moda aplicando diversas técnicas de expresión y representación. Con la finalidad de formar a futuros profesionales que sepan distinguir, aplicar y gestionar recursos y técnicas digitales para la elaboración de material gráfico, desarrolladas con eficiencia y rapidez. La metodología de enseñanza que se utiliza es participativa, mediante el aprendizaje basado en proyectos. El resultado de aprendizaje es: Aplica las TIC´S para el desarrollo de herramientas técnicas y comunicativas en los procesos de diseño, producción y comercialización. Esta asignatura está organizada en cuatro unidades: Unidad I.- Paquetes informáticos de diseño . Unidad II: Herramientas de Diseño Textil e Indumentaria Unidad III: Representaciones comunicativas en el diseño Unidad IV: Portafolio Profesional de diseño.

Objetivo general de la asignatura Aplicar las TICS para el desarrollo de herramientas técnicas y comunicativas en los procesos de diseño, producción y comercialización.

Objetivos específicos de la asignatura

1.-Distinguir los principios básicos de paquetes informáticos con criterio teórico - técnico para el desarrollo de la síntesis gráfica del diseño digital.

2.-Aplicar los principios básicos del tratamiento de imágenes vectoriales para la elaboración de dibujos técnicos y el diseño del rapport digital.

3.-Aplicar los principios básicos del tratamiento de imágenes de mapa de bits con criterio teórico - técnico para la elaboración piezas gráficas comunicacionales en el diseño de indumentaria.

4.-Gestionar los recursos y técnicas de ilustración digital para la creación de un portafolio profesional de diseño.

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	Distinguir los principios básicos de paquetes informáticos con criterio teórico - técnico para el desarrollo de la síntesis gráfica del diseño digital.			
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 Paquetes informáticos de diseño	2	3	1	Pruebas de Diagnostico
1.2.- 1.2 Configuraciones	2	3	1	Mapas Conceptuales
SUBTOTAL HORAS	4	6	2	**TOTAL HORAS:** 12

Resultados de aprendizaje: Distingue los principios básicos de paquetes informáticos con criterio teórico - técnico para el desarrollo de la síntesis gráfica del diseño digital.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Elaboración de mapas conceptuales, Clases en línea en tiempo sincrónico, Generación de datos y búsqueda de información
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Liderazgo, Trabajo en equipo, Comunicación asertiva, Pensamiento crítico, Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.2	Aplicar los principios básicos del tratamiento de imágenes vectoriales para la elaboración de dibujos técnicos y el diseño del rapport digital.			
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 Diagramación de herramientas técnicas del diseño textil e indumentaria. (Software Illustrator)	6	9	3	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Evaluaciones Parciales
2.2.- 2.2 Herramientas de Diseño Textil	6	9	3	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases
SUBTOTAL HORAS	12	18	6	**TOTAL HORAS:** 36

Resultados de aprendizaje: Aplica los principios básicos del tratamiento de imágenes vectoriales para la elaboración de dibujos técnicos y el diseño del rapport digital.
Metodología de enseñanza : Otros, Aprendizaje Basado en Proyectos: Participativa, métodos visuales.
Estrategias educativas : Demostraciones, Foros, Actividades académicas desarrolladas en escenarios experimentales o en laboratorios, Talleres
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Liderazgo, Trabajo en equipo, Comunicación asertiva, Pensamiento crítico, Flexibilidad, La resolución de conflictos, Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.3	Aplicar los principios básicos del tratamiento de imágenes de mapa de bits con criterio teórico - técnico para la elaboración piezas gráficas comunicacionales en el diseño de indumentaria.			
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 Representaciones ilustrativas	4	6	2	Trabajos y ejercicios en clases
3.2.- 3.2 Representaciones comunicativas en el diseño (Software Photoshop)	4	6	2	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases
SUBTOTAL HORAS	8	12	4	**TOTAL HORAS:** 24

Resultados de aprendizaje: Aplica los principios básicos del tratamiento de imágenes de mapa de bits con criterio teórico - técnico para la elaboración piezas gráficas de comunicacionales en el diseño de indumentaria.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Demostraciones, Actividades académicas desarrolladas en escenarios experimentales o en laboratorios, Talleres
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Liderazgo, Trabajo en equipo, Comunicación asertiva, Pensamiento crítico, Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.4	Gestionar los recursos y técnicas de ilustración digital para la creación de un portafolio profesional de diseño.			
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 Portafolio Profesional de diseño	4	6	2	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases
4.2.- 4.2 Aplicaciones digitales	4	6	2	Evaluaciones Parciales
SUBTOTAL HORAS	8	12	4	**TOTAL HORAS:** 24

Resultados de aprendizaje: Gestiona los recursos y técnicas de ilustración digital para la creación de un portafolio profesional de diseño.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Demostraciones, Clases en línea en tiempo sincrónico, Actividades académicas desarrolladas en escenarios experimentales o en laboratorios, Talleres
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet
Habilidades Blandas : Liderazgo, Trabajo en equipo, Comunicación asertiva, Pensamiento crítico, La resolución de conflictos, 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 ya que las actividades del proceso de enseÃ±anza-aprendizaje (demostraciones); Real a travÃ©s del desarrollo de ejercicios en el laboratorio en un ambiente mÃ¡s prÃ¡ctico donde se puede constatar la aplicaciÃ³n de los conocimientos adquiridos; y Virtual, mediante el uso de las TecnologÃas de la InformaciÃ³n y la ComunicaciÃ³n, concretados en la ejecuciÃ³n y funcionamiento del aula virtual de “IlustraciÃ³n digital” 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.- Distinguir los principios básicos de paquetes informáticos con criterio teórico - técnico para el desarrollo de la síntesis gráfica del diseño digital.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Sinopsis (Infografía de los paquetes informáticos)
2.- Aplicar los principios básicos del tratamiento de imágenes vectoriales para la elaboración de dibujos técnicos y el diseño del rapport digital.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Exámenes con reactivos y/o trabajos con rúbrica
3.- Aplicar los principios básicos del tratamiento de imágenes de mapa de bits con criterio teórico - técnico para la elaboración piezas gráficas comunicacionales en el diseño de indumentaria.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Ejercicios prácticos (Proyecto – Ilustración de indumentaria)
4.- Gestionar los recursos y técnicas de ilustración digital para la creación de un portafolio profesional de diseño.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Exámenes con reactivos y/o trabajos con rúbrica

VII BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Cebrián, Juan Miguel	2018	Photoshop avanzado	1	Ministerio de Educación y Formación Profesional de España	España Madrid	1	437	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro Contemporáneo. BFDAA ONLINE. Este libro contiene información sobre archivos de imágenes en mapa de bits, el interface de Photoshop, herramientas de manipulación de imágenes. Págs 18-25, 37-45, 136-162.							
URL:	https://0x102pyo4-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/ereader/uta/49457?as_all=Photoshop__avanzado&as_all_op=unaccent__icontains&prev=as							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
López López; Anna María	2018	Diseño digital de moda	1a edición	Anaya	España Madrid	1	351 páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BDA01110							
Comentario:	Libro contemporáneo. BIBLIOTECA FDA. Presenta información sobre los paquetes informáticos, archivos en mapa de bits y vectoriales. Ejercicios de construcción, aplicación de color, ilustración de moda, creación de rappot. Pg. 72-74, 80-99, 118-127,							
URL:								

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Mata Andrades, Manuel	2014	Adobe Illustrator CS6	1	Editorial ICB	España Málaga	1	204	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro clásico. BFDAA ONLINE Este libro contiene información sobre los gráficos vectoriales y mapa de bits, herramienta de construcción o dibujo, herramientas de aplicación de color, de transformación de formas y el manejo en capas. Págs 3-5, 47-56,							
URL:	https://0x102pyo4-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/56042?as_all=Photoshop__avanzado&as_all_op=unaccent__icontains&prev=as							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Tallon; Kevin	2013	Ilustración digital de moda con Illustrator y Photoshop	2a edición	Parramón	España Barcelona	1	176 páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BDA01060							
Comentario:	Libro clásico. BIBLIOTECA FDA. Este libro nos presenta ejercicios de aplicación tanto para el software Photoshop como Illustrartor, ejercicios de construcción, aplicación de color, manipulación de imagen, ejercicios de diseño textil. Pg. 28, 2							
URL:								

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Feyerabend, Volker	2009	Ilustración de moda:	1a edición	Gustavo Gili	Barcelona	2	336 páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BDA00774							
Comentario:	Libro clásico. BIBLIOTECA FDA. El libro presenta una variedad de plantillas de dibujos de indumentaria como base en el desarrollo digital de los planos técnicos. Pg. 18 - 308.							
URL:								