



**PROVINCIA DEL NEUQUÉN
CONSEJO PROVINCIAL DE EDUCACIÓN**

**RESOLUCIÓN Nº 0617
EXPEDIENTE Nº 5721-007099/14**

NEUQUÉN, 15 ABR 2015

VISTO:

La Ley de Educación Nacional Nº 26.206, la Ley de Educación Técnico Profesional Nº 26.058, el Decreto del Poder Ejecutivo Nacional Nº 144/08, las Resoluciones del Ministerio de Educación de la Nación Nº 1019/09, Nº 1120/10, Nº 2083/11, Nº 1588/12, Nº 2372/12 y Nº 2603/13 y las Resoluciones Nº 47/08, Nº 200/13 y Nº 209/13 del Consejo Federal de Educación; y

CONSIDERANDO:

Que el Decreto Nº 144/08, estableció las condiciones y requisitos para otorgar la validez nacional de los títulos y certificaciones de estudios;

Que por las Resoluciones del Ministerio de Educación de la Nación Nº 1019/09, Nº 1120/10, Nº 2083/11, Nº 2372/12 y Nº 2603/13 se otorga validez nacional a los títulos y certificados emitidos por instituciones educativas públicas, de gestión estatal y de gestión privada;

Que la Resolución Nº 1588/12 del Ministerio de Educación de la Nación aprueba el procedimiento para la tramitación de las solicitudes de validez nacional de los títulos y certificaciones correspondientes a estudios presenciales de Educación Superior y modalidades del sistema educativo nacional;

Que la Resolución Nº 47/08 del Consejo Federal de Educación establece los Lineamientos Curriculares Nacionales para la Educación Superior Técnica;

Que la Resolución Nº 209/13 del Consejo Federal de Educación sustituye el párrafo 68 del Anexo I de la Resolución Nº 47/08, modificando los porcentajes de los campos de formación;

Que las mencionadas Resoluciones sugieren adecuar los diseños curriculares a la normativa vigente y crear un único Plan de Estudio Jurisdiccional;

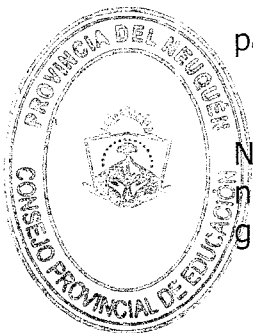
Que es necesario crear el Plan de Estudio de la Tecnicatura Superior en Diseño Industrial;

Que de acuerdo a lo exigido por el Ministerio de Educación de la Nación, la presente carrera debe ser adecuada a la citada normativa nacional a fin de no perder la validez nacional de los títulos;

Que la adecuación fue realizada con el acompañamiento de la Dirección General de Nivel Superior;

Que se cuenta con el aval de la Dirección General de Nivel Superior;

Que corresponde dictar la norma legal pertinente;



ES COPIA

DANIEL EDUARDO PAVLALEF
Director General de Despacho
Consejo Provincial de Educación



PROVINCIA DEL NEUQUÉN
CONSEJO PROVINCIAL DE EDUCACIÓN

RESOLUCIÓN Nº 0617
EXPEDIENTE Nº 5721-007099/14

Por ello:

EL CONSEJO PROVINCIAL DE EDUCACIÓN DEL NEUQUÉN

RESUELVE

- 1º) **CREAR** a partir de la firma de la presente norma legal, en el Nomenclador Curricular Provincial, el **Plan de Estudio Nº 586** correspondiente a la **"Tecnatura Superior en Diseño Industrial"**.
- 2º) **APROBAR** el Diseño Curricular que como Anexo Único forma parte de la presente norma legal.
- 3º) **ESTABLECER** que el título a otorgar correspondiente a la carrera creada en el Artículo 1º, con una duración de tres (3) años, será el de **"TÉCNICO SUPERIOR EN DISEÑO INDUSTRIAL"**.
- 4º) **ESTIPULAR** que por la Dirección General de Nivel Superior se cursen las notificaciones de práctica a la Dirección General de Títulos y Equivalencias y se de continuidad a los trámites de obtención de la validez nacional de los Títulos ante el Ministerio de Educación (Dirección de Validez Nacional de Títulos y Estudios).
- 5º) **INDICAR** que por la Dirección de Enseñanza Privada se cursarán las notificaciones pertinentes.
- 6º) **REGISTRAR**, dar conocimiento a las Vocalías; Dirección General de Despacho; Dirección General de Nivel Superior; Dirección General de Títulos y Equivalencias; Junta de Clasificación Rama Media; Dirección de Planeamiento Educativo; Departamento Centro de Documentación; Dirección General de Distrito Regional Educativo I a X y **GIRAR** el expediente a la Dirección de Enseñanza Privada a los fines indicados en el Artículo 5º. Cumplido, **ARCHIVAR**.

ES COPIA

DANIEL EDUARDO PAYLLALEF
Director General de Despacho
Consejo Provincial de Educación



Ing. OSCAR JAVIER COMPAG
Subsecretario de Educación y Presidente
del Consejo Provincial de Educación

Prof. IGNACIO LUIS VIVAS
VOCAL RAMA INICIAL Y PRIMARIA
Consejo Provincial de Educación

Prof. BERNARDO S. OLMOS FONTZICK
Vocal Rama Media Técnica y Superior
CONSEJO PROVINCIAL DE EDUCACIÓN



PROVINCIA DEL NEUQUÉN
CONSEJO PROVINCIAL DE EDUCACIÓN

RESOLUCIÓN Nº 0617
EXPEDIENTE Nº 5721-007099/14

ANEXO ÚNICO
PLAN DE ESTUDIO Nº 586

CARRERA: TECNICATURA SUPERIOR EN DISEÑO INDUSTRIAL

TÍTULO A OTORGAR: TÉCNICO SUPERIOR EN DISEÑO INDUSTRIAL

NIVEL: Terciario

MODALIDAD: Técnica

MODALIDAD DE DICTADO: Presencial

CICLO: Superior

DURACIÓN: Tres (3) años. Dos mil quinientas cuarenta y cuatro (2544) horas cátedra.

CONDICIONES DE INGRESO: Poseer estudios secundarios completos.

PERFIL PROFESIONAL:

El profesional tendrá capacidades para:

- Generar productos con creatividad y sensibilidad estética.
 - Estudiar, diseñar, desarrollar y supervisar nuevos productos y/o sistemas de productos y/o rediseño de objetos en fabricación, de empaques y embalajes. Determinar las condiciones ergonómicas y antropométricas de los puestos de trabajo y línea de montaje para los nuevos productos.
 - Confeccionar la documentación técnica necesaria en cada etapa de proyecto (presentación, desarrollo, producción).
 - Confeccionar modelos de presentación tridimensionales.
 - Realizar arbitrajes y pericias en lo referente a leyes industriales, tasaciones y presupuestos.
- Intervenir a nivel de asesoramiento, desarrollo o consultoría en todas aquellas actividades que no siendo de su especialidad, afecten a las relaciones de uso, forma y color de los productos industriales.
- Realizar actividades Interdisciplinarias con ingenieros, arquitectos y diseñadores de otras especialidades.
 - Desarrollar su profesión con vocación de servicio a la comunidad. Interpretar el medio sociocultural en el que se desempeña proponiendo innovaciones generadoras de identidad en su área específica de competencia.

Funciones

El egresado de la carrera de Tecnicatura Superior en Diseño Industrial está capacitado para diseñar, proyectar y dirigir proyectos de productos encuadrados en algunos de los siguientes rubros: hábitat privado, hábitat público, trabajo y transporte.

Hábitat privado

Equipamiento mobiliario, artefactos de calefacción y refrigeración, vajilla y utensilios de cocina, artefactos de iluminación, electrodomésticos, elementos de recreación, camping, deportes, juguetes.

Hábitat público

Equipamiento de plazas y edificios públicos (asientos, luminarias, papeleros, refugios, juegos infantiles), señalética, cartelería informativa, instalaciones móviles para eventos.

ES COPIA

DANIEL EDUARDO PAYLLALEF
Director General de Despacho
Consejo Provincial de Educación



**PROVINCIA DEL NEUQUÉN
CONSEJO PROVINCIAL DE EDUCACIÓN**

**RESOLUCIÓN Nº 0617
EXPEDIENTE Nº 5721-007099/14**

Trabajo

Herramientas manuales, comandos, interfaces y carcasas de máquinas- herramientas eléctricas, equipamiento de oficinas, instrumental médico, aparatos de gimnasio y/o rehabilitación.

Transporte

Equipamiento de vehículos individuales y comunitarios, bicicletas y triciclos, envases y embalajes.

Área ocupacional

El futuro egresado podrá desempeñarse en los departamentos de diseño de empresas e instituciones, en la industria, entes gubernamentales, y también trabajar de manera independiente prestando servicios o desarrollando su propio emprendimiento personal.

Justificación del Perfil

La propuesta surge a partir de la necesidad de contar con profesionales capaces de desarrollar todo tipo de productos, en una región muy particular, que crece incesantemente y que vivencia un incesante desarrollo de la actividad económico productiva. La demanda actual está poco satisfecha ya que no hay otras instituciones que ofrezcan esta carrera a sus alumnos. Esta oferta educativa debe adecuarse y acompañar los procesos de desarrollo económico, productivo e industrial de la Patagonia, cuya rápida evolución resulta exponencial en el tiempo, con cambios y adecuaciones constantes.

Actividades y sus criterios de realización para cada función que ejerce el profesional

Área de competencia 1

Interpretar el medio sociocultural en el que se desempeña, proponiendo innovaciones generadoras de identidad en su área específica de competencia, desarrollando su profesión con vocación de servicio a la comunidad.

Área de competencia 2

Estudiar, diseñar, desarrollar, confeccionar y supervisar, con creatividad y sensibilidad estética, nuevos productos y/o sistemas de productos y/o rediseño de modelos de presentación tridimensionales, objetos en fabricación, de empaques y embalajes, condiciones ergonómicas y antropométricas de los puestos de trabajo y líneas de montaje para los nuevos productos.

Área de competencia 3

Confeccionar la documentación técnica necesaria en cada etapa de proyecto (presentación, desarrollo, producción) y realizar arbitrajes y pericias en lo referente a leyes industriales, tasaciones y presupuestos.

Área de competencia 4

Intervenir a nivel de asesoramiento, desarrollo o consultoría en todas aquellas actividades que no siendo de su especialidad, afecten a las relaciones de uso, forma y color de los productos industriales.



ES COPIA

DANIEL EDUARDO PAYLLALEF
Director General de Despacho
Consejo Provincial de Educación



PLAN DE ESTUDIO N° 586
PRIMER AÑO

Código de Materia	Asignatura	Hs. Cát. Sem.	Hs. Cát. Cuatrim.
	Régimen Cuatrimestral		
	Primer Cuatrimestre		
586 01 01	Introducción a Taller	9	144
586 01 02	Dibujo I	3	48
586 01 03	Seminario Orientativo de Diseño	2	32
586 01 04	Semiótica	2	32
	Total de horas cátedra	16	256
	Segundo Cuatrimestre		
586 01 05	Taller de Diseño	9	144
586 01 06	Dibujo II	3	48
586 01 07	Fotografía	3	48
586 01 08	Introducción a la Historia y Teoría del Diseño	4	64
	Total de horas cátedra	19	304
	Total de horas cátedra de Primer año	-	560
	Total de horas cátedra a imputar de Primer Año	35	-

SEGUNDO AÑO

Código de Materia	Asignatura	Hs. Cát. Sem	Hs. Cát. Cuatrim.
	Régimen Cuatrimestral		
	Primer Cuatrimestre		
586 02 01	Taller de Diseño Industrial I	9	144
586 02 02	Diseño Asistido por Computadora I	3	48
586 02 03	Técnicas de Representación	3	48
586 02 04	Historia y Teoría del Diseño I	4	64
586 02 05	Matemática aplicada	3	48
586 02 06	Física aplicada I	3	48
586 02 07	Tecnología I	4	64
	Total de horas cátedra	29	464
	Segundo Cuatrimestre		
586 02 08	Taller de Diseño Industrial II	9	144
586 02 09	Diseño Asistido por Computadora II	3	48
586 02 10	Historia y Teoría del Diseño II	4	64
586 02 11	Física Aplicada II	3	48
586 02 12	Tecnología II	4	64
586 02 13	Ergonomía	3	48
	Total de horas cátedra	26	416
	Total de horas cátedra de Segundo año	-	880
	Total de horas cátedra a imputar de Segundo Año	55	-

ES COPIA

DANIEL EDUARDO PAYLLET
Director General de Despacho
Consejo Provincial de Educación

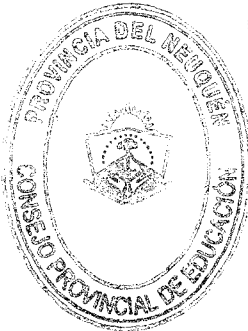


PROVINCIA DEL NEUQUÉN
CONSEJO PROVINCIAL DE EDUCACIÓN

RESOLUCIÓN Nº 0617
EXPEDIENTE Nº 5721-007099/14

TERCER AÑO

Código de Materia	Asignatura	Hs. Cát. Sem	Hs. Cát. Cuatrim.
	Régimen Cuatrimestral		
	Primer Cuatrimestre		
586 03 01	Taller de Diseño Industrial III	9	144
586 03 02	Muebles y Equipamiento I	5	80
586 03 03	Historia del Diseño Industrial	4	64
586 03 04	Tecnología III	5	80
586 03 05	Ética y Deontología	3	48
	Total de horas cátedra	26	416
	Segundo Cuatrimestre		
586 03 06	Práctica Profesionalizante de Diseño Industrial	9	144
586 03 07	Trabajo de Vinculación Productiva de Diseño Industrial	14	224
586 03 08	Muebles y Equipamiento II	5	80
586 03 09	Packaging	5	80
586 03 10	Producción y Costos	4	64
586 03 11	Gestión de Diseño	4	64
586 03 12	Marketing	2	32
	Total de horas cátedra	43	688
	Total de horas cátedra de Tercer Año	-	1104
	Total de horas cátedra a Imputar de Tercer Año	69	-
	Total de horas Cátedra de la Carrera	-	2544
	Total de horas cátedra a Imputar de la Carrera	159	-



ES COPIA

DANIEL EDUARDO PAYLLALET
Director General de Despacho
Consejo Provincial de Educación



PROVINCIA DEL NEUQUÉN
CONSEJO PROVINCIAL DE EDUCACIÓN

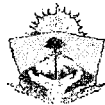
RESOLUCIÓN N° 0617
EXPEDIENTE N° 5721-007099/14

PORCENTAJES CAMPOS DE FORMACIÓN Y PRÁCTICAS FORMATIVAS

CAMPO	MÓDULO	HS C	HS C	Práctica Formativas		% Cam- pos
		SEM	CUA T	%	HS C	
General	Introducción a la Historia y Teoría del Diseño	4	64	0%	0	9,43%
	Historia y Teoría del Diseño I	4	64	2%	1,28	
	Historia y Teoría del Diseño II	4	64	2%	1,28	
	Ética y Deontología	3	48	8%	3,84	
	Total campo formación general	15	240	3%	6,4	
Fundamento	Introducción a Taller	9	144	47%	67,68	26,42%
	Dibujo I	3	48	52%	24,96	
	Seminario Orientativo de Diseño	2	32	12%	3,84	
	Semiótica	2	32	0%	0	
	Taller de Diseño	9	144	42%	60,48	
	Dibujo II	3	48	52%	24,96	
	Fotografía	3	48	10%	4,8	
	Matemática Aplicada	3	48	4%	1,92	
	Física Aplicada I	3	48	4%	1,92	
	Física Aplicada II	3	48	2%	0,96	
	Marketing	2	32	1%	0,32	
	Total campo formación de fundamento	42	672	29%	191,8	
Específica	Taller de Diseño Industrial I	9	144	78%	112,3	47,17%
	Diseño Asistido por Computadora I	3	48	21%	10,08	
	Técnicas de Representación	3	48	65%	31,2	
	Tecnología I	4	64	6%	3,84	
	Taller de Diseño Industrial II	9	144	78%	112,3	
	Diseño Asistido por Computadora II	3	48	21%	10,08	
	Tecnología II	4	64	6%	3,84	
	Ergonomía	3	48	6%	2,88	
	Taller de Diseño Industrial III	9	144	70%	100,8	
	Muebles y Equipamiento I	5	80	50%	40	
	Historia del Diseño Industrial	4	64	3%	1,92	
	Tecnología III	5	80	5%	4	
	Muebles y Equipamiento II	5	80	50%	40	
	Packaging	5	80	34%	27,2	
	Gestión de Diseño	4	64	5%	3,2	
	Total campo formación específica	75	1200	42%	503,7	
Prácticas Profesionalizantes	Práctica Profesionalizante de Diseño Industrial	9	144		0	16,98%
	Producción y Costos	4	64		0	
	Trabajo de Vinculación Productiva de Diseño Industrial	14	224		0	
	Total campo prácticas profesionalizantes	27	432			
TOTAL DE HORAS CÁTEDRA DE LA CARRERA			2544			100%
TOTAL DE HORAS RELOJ DE LA CARRERA			1696			

ES COPIA

DANIEL EDUARDO PAYLLELET
Director General de Despacho
Consejo Provincial de Educación



CONTENIDOS MÍNIMOS

INTRODUCCIÓN A LA HISTORIA Y TEORÍA DEL DISEÑO **FUNDAMENTACIÓN**

Es una materia que se articula en la carrera como cimiento para la construcción teórica y práctica de estrategias cognitivas para el abordaje de la relación entre el Diseño y la Historia. Tal abordaje permite reconocer la intervención del diseño en la historia como disciplina que da respuestas a las necesidades del ser humano.

La Historia es abordada como amalgama y tejido socio-cultural, entendiendo los aportes del Diseño como construcción cultural y sismógrafo de una época determinada. Se persigue el reconocimiento cronológico, análisis de productos y su relación con el contexto.

OBJETIVOS

- Comprender y analizar la historia como un proceso continuo de cambios, y al diseño como expresión tangible y propuesta de transformación.
- Interpretar al pasado y su interrelación con los hechos contemporáneos.
- Conocer la evolución del hábitat, los objetos, la vestimenta, accesorios, distintos tipos de expresiones gráficas y visuales, a lo largo de la historia, con las distintas tecnologías y materiales propias de cada época como respuesta a una necesidad y a un contexto determinado.
- Estimular la percepción y la reflexión, para entender las relaciones psicológicas que actúan en la captación de un espacio, un objeto, etc.
- Trabajar una metodología de análisis común a las distintas áreas del diseño.
- Desarrollar estrategias de comprensión y producción de textos con el fin de realizar: jerarquización de ideas; identificación y análisis de relaciones intertextuales y contextuales; diferenciación entre subjetividad y objetividad e investigación de fuentes. Vincular estas estrategias de comprensión lectora con la escritura como proceso.

CONTENIDOS

Introducción. Generalidades. Diseño. Proceso de Diseño. Historia. Análisis intuitivo. Evolución histórica de un objeto. Bloque Diseño Gráfico: análisis pieza gráfica. Bloque Diseño Indumentaria: análisis de una indumentaria. Bloque Diseño Industrial: análisis de un objeto. Bloque Diseño en el Hábitat: análisis de una obra de arquitectura.

HISTORIA Y TEORÍA DEL DISEÑO I Y II **FUNDAMENTACIÓN**

El reconocimiento de la imbricación entre Historia y Teoría es un proceso continuo que puede desarrollarse en sentido cronológico desde el pasado hacia el presente o viceversa, abarcando todos los aspectos que vinculan al ser humano con un lugar y una época determinada, e involucra los aspectos específicos del campo del Diseño inmerso en el entramado socio-cultural, político, económico, tecnológico, etc. que determina una época. En este caso se parte de la antigüedad hasta la Edad Media.

OBJETIVOS HISTORIA Y TEORÍA DEL DISEÑO I

- Que el alumno reconozca e interprete los aspectos económicos-productivos, políticos-ideológicos y socios-culturales de la Edad Antigua.
- Conocer y analizar el proceso de producción del hábitat, su equipamiento, indumentaria, mensajes visuales y los objetos de diseño en los Tiempos Prehistóricos.

ES COPIA

DANIEL EDUARDO PAVLALET
Director General de Despacho
Consejo Provincial de Educación



- Conocer y analizar el hábitat, su equipamiento, indumentaria, pinturas, esculturas y los objetos de diseño en Egipto.
- Conocer e interpretar Grecia y su arquitectura, urbanismo, pintura, vestido, accesorios, la comunicación gráfica y escultura.
- Conocer y analizar la organización de Roma, su tecnología, arquitectura, indumentaria, pinturas y objetos de diseño.
- Conocer y analizar la Evolución de la basílica en el Cristianismo y Bizancio, sus tipologías, pintura mural, objetos e indumentaria.

CONTENIDOS Historia y Teoría del Diseño I

Introducción. Diseño. Proceso de diseño. Historia. Tiempos Prehistóricos. Pintura. Escultura. Objetos. Indumentaria. Egipto. Concepción del espacio. Pintura. Escultura. Mobiliario. Objetos e indumentaria. Grecia. Articulación interdisciplinar con la arquitectura y la ciudad. La comunicación gráfica. Pintura y escultura: el canon y la representación geométrica. Objetos. El vestido y los accesorios. Roma. Medios materiales y usos tecnológicos. Arquitectura. La organización del territorio y la ciudad. Pintura. Escultura. Objetos. Escritura e Indumentaria. Cristianismo Primitivo y Bizancio. Evolución de la basílica. Tipologías. Influencias en la arquitectura. Pintura mural. Escritura. Objetos e Indumentaria.

OBJETIVOS HISTORIA Y TEORÍA DEL DISEÑO II

- Que el alumno reconozca e interprete los aspectos económicos-productivos, políticos-ideológicos y socios-culturales de la Edad Media y Moderna.
- Conocer y analizar en el feudalismo en el Románico, las reformas monásticas y su influencia en el espacio, mobiliario y objetos de diseño, escritura, pintura, escultura y las características de su indumentaria.
- Analizar e interpretar las catedrales Góticas, su relación con la ciudad y el paisaje, vitrales, esculturas objetos de diseño e indumentaria.
- Analizar e interpretar el Renacimiento y Manierismo y las transformaciones de la ciudad medieval, la imprenta y la tipografía. Características de su indumentaria y mobiliario.
- Conocer el arte Barroco, su arquitectura y los objetos de diseño. Características de la indumentaria.

CONTENIDOS HISTORIA Y TEORÍA DEL DISEÑO II

Románico. Feudalismo. El rol de la iglesia. Las reformas monásticas y su influencia en la organización del espacio. Mobiliario y objetos. Evolución de la escritura, pintura y escultura. Desarrollo de la Indumentaria.

Gótico. Lenguaje y simbolismo. Distintas interpretaciones. La idea de sistema abierto. Las grandes catedrales. Su relación con la ciudad y con el paisaje. Vitrales y escultura. Muebles, objetos e indumentaria.

Renacimiento y Manierismo. Humanismo y racionalismo cultural. Las transformaciones que operaron en la renovación de la ciudad medieval. Desarrollo de la imprenta y la tipografía. Pintura y escultura, objetos e indumentaria.

El siglo XVI en Italia, Crisis religiosa: reforma y contrarreforma. Transformación en la visión del universo. El espacio y las respuestas en diferentes medios. Códigos pictóricos bidimensionales y tridimensionales.

Barroco. El rol de las artes según el Concilio de Trento. El arte barroco y la contrarreforma. La transformación del espacio en la arquitectura y el urbanismo. Transformaciones en la representación gráfica y pictórica. El mobiliario, los objetos y la indumentaria.

El siglo XVII y XVIII en Francia y las bases del clasicismo francés. El iluminismo y el fin del barroco.

ES COPIA

DANIEL EDUARDO PAVLALES
Director General de Despacho
Consejo Provincial de Educación



ÉTICA Y DEONTOLOGÍA **FUNDAMENTACIÓN**

Las expresiones físicas del diseño se acomodan a la actividad humana y son concretadas a través de la comunicación entre los diferentes actores del proceso que incluye el vocabulario apropiado, los aspectos relacionales, de diseño, de ejecución y legalización, basados en un corpus filosófico-ético.

OBJETIVOS

Que el alumno reconozca la variedad de actividades que componen la problemática y la organización de la práctica profesional de los diseñadores.

Que el alumno:

- Conozca las incumbencias de sus títulos.
- Se desempeñe de acuerdo a sus incumbencias solo o en interdisciplinariedad.
- Se desempeñe con ética como actor social.
- Adquiera habilidades comunicativas.
- Detecte los preconceptos que subyacen en la relación cliente –profesional.
- Realice un plan de necesidades.
- Confeccione los relevamientos acordes a las necesidades.
- Desarrolle habilidades para vender su trabajo

CONTENIDOS

Tareas preliminares al diseño. Entrevista con el cliente. Desarrollo del plan de necesidades. Definición de Programa. Relevamiento de los hechos existentes: técnicas de relevamiento, lectura de la documentación existente.

Ética. Caracterización de la ética. Ética y moral. Lo ético y lo legal. Los valores éticos en la vida cotidiana y profesional. Código de ética profesional. Descripción de la normativa. Su aplicación

El Derecho y la actividad profesional. Obligación. Elementos: sujeto, objeto, causa o fuente. Responsabilidad de los actos ilícitos: civil, criminal, profesional. Modos del ejercicio profesional. Tareas profesionales. Roles y responsabilidades.

Contratos. Elementos: consentimiento, capacidad, objeto, forma. Pruebas. Efectos. Clasificación. Extinción. Tipos y variantes.

Impuestos. Impuestos que afectan a la actividad profesional. IVA. Ganancias. Monotributo. Ingresos Brutos. Requisitos a cumplir para la actividad profesional. Inscripción en DGI, DGR, ANSES.

Patentes y marcas. Protección legal de las creaciones intelectuales. Patentes. Marcas. Derecho de autor. Competencia desleal. Violación de secretos. Derechos propios o de terceros en relación de dependencia laboral. Patentes de invención y Modelos de Utilidad. Características. Alcance de las patentes y modelos. Contenido y duración del derecho. Vigencia y extinción del derecho. Trámites. Marcas y designaciones comerciales. Concepto y definición. Signos registrables y no registrables. Vigencia y extinción del derecho. Confusión marcaria. Trámites. Derecho de autor. Tipos de creaciones. Contenido del derecho. Licencias y cesión de derechos. Régimen legal.

INTRODUCCIÓN A TALLER **FUNDAMENTACIÓN**

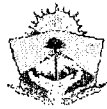
La materia debe introducir en las carreras de diseño lo referente a la modalidad de trabajo en Taller, donde a través de una práctica experimental y un proceso de diseño, se unifican la enseñanza del diseño, la morfología y la comunicación.

OBJETIVOS

- Que el alumno repase los contenidos teóricos del nivel medio: Matemática. Física. Historia, etc.

DANIEL EDUARDO PAYLLALET
Director General de Despacho
Consejo Provincial de Educación

ES COPIA



**PROVINCIA DEL NEUQUÉN
CONSEJO PROVINCIAL DE EDUCACIÓN**

**RESOLUCIÓN Nº 0617
EXPEDIENTE Nº 5721-007099/14**

- Que el alumno logre reconocer y aplicar los componentes básicos del diseño comunes para las diferentes carreras.
- Introducir al alumno en el lenguaje de la comunicación: Dibujo. Dibujo Técnico. Sistema de proyecciones. Escalas. Técnicas gráficas.
- Introducción a la morfología: Forma, Percepción de la Forma. Leyes de Gestalt. Composición. Variables de enlace.
- Introducción al Diseño: Concepto integral de Diseño. Pensamiento proyectual. Proceso de Diseño en dos y tres dimensiones.
- Introducir los contenidos básicos teóricos propios de las carreras de diseño como: Semiótica. Percepción. Lenguaje Visual. Teoría del Color. Teoría de la Forma.

CONTENIDOS

Revisión de conceptos del Ciclo Medio: Geometría Plana, Geometría del Espacio, Álgebra. Física. Historia. Ciencias Sociales. Psicología.

A través de la práctica de Taller se incorporan los siguientes contenidos:

Introducción a los contenidos de las materias de la carrera:

INTRODUCCIÓN AL DISEÑO: Concepto Integral de Diseño. Pensamiento proyectual. Proceso de Diseño en dos y tres dimensiones. Integración del objeto diseñado con el hábitat arquitectónico y urbano.

INTRODUCCIÓN A LA COMUNICACIÓN: Dibujo como modo de conocimiento. Dibujo como comunicación. Dibujo mano alzada. Dibujo, modelo bidimensional de objeto tridimensional. Sistema de proyecciones: Proyecciones cilíndricas ortogonales. Axonometría. Proyecciones oblicuas. Verdadera magnitud. Escalas. Uso de Instrumental. Técnicas gráficas. Maquetería, modelo tridimensional. Fotomontaje.

INTRODUCCIÓN A LA MORFOLOGÍA: Forma. Percepción de la forma. Leyes de la Gestalt. Estructura formal. Concepto de espacio. Teoría del Color. Percepción del color. Círculo Cromático.

Composición. Equilibrio. Variables de enlace.

SEMINARIO ORIENTATIVO DE DISEÑO

FUNDAMENTACIÓN

Definir las diferentes áreas del diseño en una primera aproximación del alumno al conocimiento básico de las actividades que se realizan en las diferentes carreras, tanto en la etapa de aprendizaje como en la vida profesional.

OBJETIVOS

- Que el alumno encuentre posibles referencias y afinidades para definir de mejor modo su vocación y prepararse para el abordaje del ciclo específico de la carrera seleccionada.
- Se pretende que el alumno se relacione con profesionales de cada carrera en una serie de exposiciones acerca del quehacer profesional. De esta manera se trabaja en pequeñas charlas que orientan al alumnado en la decisión de su profesión y se comienza con la vinculación específica con el primer año específico de cada carrera.

CONTENIDOS

Definición de Diseño. El Diseño como actividad integrativa y multidisciplinaria.

Conocimiento de las diferentes tareas que asume el diseñador.

Las Carreras. Incumbencias. Similitudes y Diferencias. Creatividad. Experiencias. Cultura y Evolución del Diseñador.

ES COPIA

DANIEL COLIARDO PAVLALEF
Director General de Despacho
Consejo Provincial de Educación



Diseño en el Hábitat: Definición. Competencias Síntesis Evolutiva. Reconocimiento de la Actividad. Síntesis Histórica y Tendencias. Requerimientos. Tecnologías y Códigos. Respuestas. Análisis de ejemplos concretos.

Diseño de Indumentaria: Definición. Competencias Síntesis Evolutiva. Reconocimiento de la Actividad. Síntesis Histórica y Tendencias. Requerimientos. Tecnologías y Códigos. Respuestas. Análisis de ejemplos concretos.

Diseño Industrial: Definición. Competencias Síntesis Evolutiva. Reconocimiento de la Actividad. Síntesis Histórica y Tendencias. Requerimientos. Tecnologías y Códigos. Respuestas. Análisis de ejemplos concretos.

Diseño Gráfico: Definición. Competencias Síntesis Evolutiva. Reconocimiento de la Actividad. Síntesis Histórica y Tendencias. Requerimientos. Tecnologías y Códigos. Respuestas. Análisis de ejemplos concretos.

DIBUJO I Y II FUNDAMENTACIÓN

Estas materias otorgan al alumno las herramientas fundamentales para el registro de la realidad y la graficación de las ideas para su aplicación en el campo del diseño.

OBJETIVOS Dibujo I

- Que el alumno desarrolle el sentido de la observación y registro de la realidad, para su aplicación en las diferentes etapas del proceso de diseño.
- Que conozca las diferentes técnicas del dibujo a mano alzada.
- Que interprete el cuerpo humano y sus proporciones.
- Que aprenda a dibujar interiores y exteriores por medio del croquis a mano alzada.

CONTENIDOS Dibujo I

Expresión y Práctica de dibujo a mano alzada. Dibujo intuitivo. Desestructuración. Dibujo libre expresando el mundo interno del alumno. Dibujo como comunicador de ideas. Dibujo copia de la realidad. Croquis con modelo geométricos, espacio interior y exterior. Estructuración de croquis. Proporción. Grafismos. Textura. Color. Valor. Cuerpo humano. Proporciones. Dibujo técnico: Escritura. Rótulos.

OBJETIVOS Dibujo II

- Que el alumno adquiera los conocimientos y habilidades para la representación de la realidad o de una idea, mediante diferentes métodos, incorporando las técnicas de representación gráfica.
- Que domine el dibujo de la perspectiva de uno y dos puntos de fuga.
- Que aprenda las proporciones de los objetos en el espacio.
- Que interprete el cuerpo humano y sus proporciones.

CONTENIDOS Dibujo II

Expresión y práctica a través de: Perspectiva Objetos: Metodología. Líneas de fuga. Línea de tierra. Línea de horizonte. Uno y dos puntos de fuga. Objetos. Relaciones entre objetos.

Perspectiva espacio: Metodología. Líneas de fuga. Línea de tierra. Línea de horizonte. Uno y dos puntos de fuga. Espacio, interior y exterior. Incorporación de objetos. Equipamiento. Relaciones. Proporciones. Técnicas para desarrollo de la capacidad de observación de modelos.

Cuerpo Humano: Metodología. Proporciones. Estructura y Equilibrio. Modelos. Efectos volumétricos. Antropometría. Rostro humano. Técnicas y proporciones. Copia de fotografías. Memorización. Cuerpo humano en Perspectiva.

ES COPIA

DANIEL EDUARDO PAYLLALEF
Director General de Despacho
Consejo Provincial de Educación



SEMIÓTICA **FUNDAMENTACIÓN**

Se identifican los campos de la semiótica como ciencia, reconociendo las diferentes formas de comunicación, e identificando los códigos que rigen la comunicación del diseñador.

OBJETIVOS

- Comprender el objeto de diseño como signo de cultura.
- Conocer las diferentes formas de comunicación que tiene el diseñador.
- Identificar los códigos que rigen esa comunicación.
- Integrar los conceptos teóricos a la aplicación en situaciones concretas de comunicación visual.

CONTENIDOS

Definición de Semiótica y Semiología. La comunicación visual y la percepción. Una lectura de los signos y símbolos a través de la historia. Importancia de la comunicación visual. La Semántica. La Sintáctica. La Pragmática. Nuevos aportes a la Semiótica.

TALLER DE DISEÑO **FUNDAMENTACIÓN**

Es la materia en la que se prepara al alumno para resolver los problemas de diseño que surgen de las necesidades físicas y psíquicas del ser humano. El hombre es el centro y eje fundamental de todas las actividades de diseño.

Es además una actividad que a través de la práctica experimental en Taller va integrando contenidos teóricos.

Se abordan en ella como fundamentales el proceso de diseño, morfología y comunicación con complejidad creciente.

OBJETIVOS

- Concientizar al alumno del carácter contextual de todo diseño en el espacio, sea éste diseño urbano, arquitectónico, industrial, gráfico, indumentaria.
- Orientar al alumno a través de la experimentación de los temas de diseño, sobre las diferentes alternativas y modalidades de cada una de las carreras y sus preferencias respecto a la elección en la especialidad.
- Diseñar un objeto cumpliendo el plan de necesidades, análisis preliminar, idea rectora.
- Diseñar un afiche teniendo en cuenta el análisis preliminar, idea rectora, diferentes propuestas.
- Diseñar un accesorio de indumentaria teniendo en cuenta el plan de necesidades, idea rectora, proporciones, materiales.
- Rediseñar un espacio teniendo en cuenta el análisis preliminar, idea rectora, plan de necesidades.

CONTENIDOS

MORFOLOGÍA: Estudio de la forma. Concepto de estructura formal. Unidad formal. Trama plana y espacial. Espacio subjetivo y objetivo. Calidades de espacio. Percepción del espacio. Teoría del color, su capacidad modificatoria de la forma. Croquis. Relación de la estructura de croquis con la perspectiva sistémica. Color. Aplicación. Capacidad modificatoria de la forma.

COMUNICACIÓN: Representación del espacio tridimensional arquitectónico y urbano, ya que los productos de diseño en el hábitat, industrial, gráfico e indumentaria deberán ser contextualizados en el espacio. Prácticas instrumentales. Apoyo de la Geometría. Trazados. Técnicas de Representación. Práctica de cuerpo humano.

ES COPIA

DANIEL EDUARDO PAVILALEU
Director General de Despacho
Consejo Provincial de Educación



**PROVINCIA DEL NEUQUÉN
CONSEJO PROVINCIAL DE EDUCACIÓN**

**RESOLUCIÓN Nº 0 6 1 7
EXPEDIENTE Nº 5721-007099/14**



Comprensión por observación, estudio y representación del mismo. Estructura de sostén. Croquis de espacio interior y exterior. Sistemas bidimensionales de representación del espacio: Perspectiva con uno y dos puntos de fuga. Maquetas.

DISEÑO: Proceso de Diseño: Plan de Necesidades, Programa, Análisis. Primeros bocetos, ideas rectoras, idea de partido, aproximaciones a propuesta final. Presentación de trabajos (entrega propuesta, con todas las representaciones y sus respectivas escalas).

Diseño de Espacio: Diseño desde las superficies envolventes con el objeto de modificar un espacio de dimensiones definidas con límites precisos, a través del tratamiento superficial bidimensional de los cerramientos provocando en el usuario diferentes sensaciones perceptivas: ensanche, profundidad, distorsión, etc. Diseño del espacio interior generando un recorrido. Organizar el espacio a través de módulos bidimensionales. Diseño de Espacio-Exposición con límites precisos en una caja arquitectónica existente: Refuncionalizar un ámbito como sala de exposiciones (obras de arte, indumentaria, etc.) para responder a las necesidades físicas y psíquicas del expositor y del usuario. Función simple espacial del expositor: exponer. Funciones simples del usuario: ingresar, circular, permanecer, descansar, observar, egresar. Diseño de equipamiento.

FOTOGRAFÍA

FUNDAMENTACIÓN

Esta materia permite que el alumno cuente con una herramienta valiosa de registro de la realidad, como es la fotografía para su aplicación en el campo del diseño.

En ella se desarrollan los conocimientos básicos de la fotografía como tal, para su aplicación en el tratamiento de la imagen. La importancia de la utilización de la luz, en cualquiera de sus fuentes, para acentuar elementos de un todo. Se transmitirán conocimientos sobre las relaciones de los distintos mecanismos de las cámaras fotográficas.

OBJETIVOS

- Desarrollar en el alumno el sentido de la observación y registro de la realidad.
- Incentivar la creatividad del alumno en el tratamiento de la imagen, a partir de la fotografía.
- Lograr que el alumno interprete la composición gráfica a partir de la composición fotográfica.
- Aplicar los conocimientos tratados para resolver situaciones en el área profesional del diseño.

CONTENIDOS

Historia de la fotografía. Cámaras y lentes. Exposición. Fotometreado. Sensibilidad. Composición, Encuadre. Técnica de la toma. Color. Monocromo. Filtros. Iluminación. Laboratorio. Fotografía digital.

MATEMÁTICA APLICADA

FUNDAMENTACIÓN

El pensamiento lógico, racional y abstracto que desarrolla el estudio de las matemáticas en el alumno ayuda a la resolución de problemas de diseño. El conocimiento introductorio de la geometría es indispensable para representar y desarrollar una idea que será plasmada en un plano bidimensional de fabricación y o molde y/o interfase así como modelo tridimensional.

OBJETIVOS

Que el estudiante:

DANIEL EDUARDO PAVILALE
Director General de Despacho
Consejo Provincial de Educación

ES COPIA



- Resuelva crítica, reflexiva y responsablemente los problemas planteados compartiendo su evolución con otros estudiantes.
- Desarrolle habilidades de investigador, alimentando su creatividad desde el análisis y síntesis de su realidad cotidiana, con un enfoque artístico orientado a las carreras de diseño.
- Enriquezca su visión de las posibilidades del diseño adquiriendo herramientas científicas formales que permitan el descubrimiento de la "matemática subyacente" para sus proyectos.
- Relacione las operaciones y transformaciones matemáticas "teóricas" con las que utilizan en los software de diseño asistido por computadora.

CONTENIDOS

Revisión: Evolución del concepto número. Operaciones fundamentales. Razón. Proporción. Regla de tres. Escalas. Porcentajes.

Matemática y Diseño: Instrumentos lógico formativos y lógico formales. Sistematización de datos: diagramas, organigramas, grafos, tablas, matrices elementales. Cronología de las matemáticas.

Geometrías: Euclídea: Axiomas, postulados. Teoremas: Thales, Pitágoras y Euler. Punto, recta, plano, ángulo, figura. Cuerpos: Platónicos, Arquimedeanos, prismas y antiprismas. Trigonometría. Cálculo de áreas y volumen. Cónicas, concepto.

Transformaciones: Homotecia, traslaciones, simetrías, semejanzas.

Geometría de la convexidad y esférica.

FÍSICA APLICADA I Y II **FUNDAMENTACIÓN**

Nuestro mundo natural y artificial está sometido a las leyes de la física que nos permiten comprender e interactuar de manera de poder controlarlas para obtener un beneficio. Ya sea éste una mejora ergonómica partiendo del conocimiento biomecánico del cuerpo humano u optimizando la energía de un espacio de trabajo esta materia es fundamental no sólo por la comprensión y recreación del universo sino que permite al alumno mejorar la calidad de vida brindando bienestar en un hábitat determinado.

OBJETIVOS Física Aplicada I

- Dar al estudiante una presentación clara y lógica de los conceptos básicos de los principios de la Física, fortaleciendo la comprensión de los mismos mediante aplicaciones al mundo real.
- Que el alumno desarrolle argumentos físicos sólidos para interpretar los fenómenos y habilidad para resolver problemas, fortaleciendo el entendimiento de los conceptos físicos aplicando adecuadas estrategias para la resolución de los mismos.
- Que conozca, comprenda y aplique las leyes que permiten interpretar los fenómenos físicos y logren asociarlos al contexto artificial. Comprende: A) Definición de la Física como ciencia, B) Nociones de mecánica y termodinámica.

CONTENIDOS Física Aplicada I

Introducción. Movimiento. Leyes de movimiento-trabajo y energía. Rotación de un cuerpo rígido, Movimiento de rodadura, Momentos. Equilibrio estático y elasticidad. Movimiento oscilatorio. Mecánica de los fluidos. Termodinámica.

OBJETIVOS Física Aplicada II

- Dar al estudiante una presentación clara y lógica de los fenómenos físicos, fortaleciendo la comprensión de los mismos mediante aplicaciones al mundo real.

ES COPIA

DARÍO EDUARDO PAVLALEF
Interno General de Despacho
Consejo Provincial de Educación



- Que el alumno desarrolle argumentos físicos sólidos para interpretar los fenómenos inherentes a su especificidad. Comprende: A) ondas, B) luz, C) sonido

CONTENIDOS Física Aplicada II

Movimiento Ondulatorio. Luz. Óptica Geométrica. Ondas Electromagnéticas. Ondas Sonoras. Energías No Convencionales. Electricidad Y Magnetismo. Capacidad Y Condensadores. Corriente Y Resistencia. Campos Magnéticos.



MARKETING FUNDAMENTACIÓN

La sociedad tiene necesidades y deseos que satisfacer, estas necesidades y deseos dan lugar a la demanda de bienes y servicios y a la oferta de los mismos. El lugar donde se busca el equilibrio a esa demanda y a esa oferta es el mercado. El Marketing no sólo es publicidad o ventas, es todo el quehacer de una organización apuntando a servir al cliente en calidad, valor, servicios con márgenes de ganancias para las empresas.

OBJETIVOS

- Lograr que el alumno conozca los principios básicos del MKT como instrumento y marco teórico para la planificación estratégica de productos, servicios y comunicación promocional.
- Estimular la capacidad de análisis del entorno y la creación de estrategias elementales de comunicación.
- Alcanzar la comprensión de la importancia de la comercialización en el proceso y desarrollo de las empresas y sus marcas.
- Conocer el rol que desempeñarán como productores, comercializadores o consumidores.

CONTENIDOS

Marketing Básico. Herramientas. Comunicaciones. Estructura básica de las 4 C. Mercado y Consumidores. Mercado. Consumidor. Concepto. Segmento. Estrategias. Matriz BCG. Estrategias. Producto. Costo. Conveniencia. Comunicación. Como proyectarse. Herramientas de comunicación. Análisis de entorno. Posicionamiento. Público. Canales de comunicación.

TALLER DE DISEÑO INDUSTRIAL I, II Y III FUNDAMENTACIÓN

Es la materia en la que se prepara al alumno para resolver los problemas de diseño que surgen de las necesidades físicas y psíquicas del ser humano. El hombre, centro y eje fundamental de todas las actividades de diseño.

El espacio donde se contextualizan todos los productos de diseño. Concepto de Hábitat.

Es además una actividad que a través de la práctica experimental va integrando contenidos teóricos.

Se abordan como fundamentales el proceso de diseño, morfología y comunicación con complejidad creciente. En este Taller los trabajos se encuentran encuadrados dentro de una tipología de objetos simples, de escala manual, y de uso corriente.

OBJETIVOS TALLER DE DISEÑO INDUSTRIAL I

- Reconocimiento del universo global a través de productos conocidos.
- A través de un análisis profundo y exhaustivo de un producto existente, el alumno debe realizar el reconocimiento del producto en sus características; morfológicas – técnicas – funcionales – productivas.

ES COPIA

JAIME EDUARDO PAVELLALEI
Director General de Diseño
Consejo Provincial de Educación



- Proceso de Diseño de productos conceptuales con énfasis en lo morfológico y tecnología mecánica.

CONTENIDOS TALLER DE DISEÑO INDUSTRIAL I

Análisis de producto: Introducir al alumno en una conducta científica y metodológica que colabore con la creatividad e innovación propia para resolver el futuro problema de diseño. Requerimientos tecnológicos, estructurales, morfológicos, funcionales, ergonómicos, constructivos, de costos, etc. Funciones, materiales, procesos, ergonomía, mecanismos, dimensiones, peso, estabilidad, color, acabados, terminaciones, unión de piezas, etc.

Configuración lineal: Resolución formal como requisito primario, transición, uniones, articulaciones, estructura, función.

Configuración laminar: Resolución formal como requisito primario, transición, uniones, articulaciones, estructura, función.

Ejercicios no aplicados: Enriquecimiento creativo en ejercicios de corta duración donde se tratan las leyes de la forma, el color, tratamiento de caras, de superficie, articulaciones, agrupación de funciones, contraste, etc. Estructuras volumétricas. Células espaciales. Los sólidos. Podrá ser de tipo gráfico o volumétrico dependiendo de si el objetivo es morfológico, constructivo, de estimulación creativa o de comunicación. Integración de lenguajes.

OBJETIVOS TALLER DE DISEÑO INDUSTRIAL II

- Es el primer encuentro con las variables reales en la configuración de objetos de uso masivo.
- Siendo un proceso de diseño en donde se introducen como premisa los aspectos morfológicos con muy bajo aporte tecnológico y de uso personal, de escala manual, y de uso corriente, el alumno debe comprender y manejar estas variables para el Proceso de Diseño.

CONTENIDOS TALLER DE DISEÑO INDUSTRIAL II

Producto de uso cotidiano: Aplicación y ejecución de Plan de necesidades, Proceso de Diseño, La idea Rectora. El concepto y la forma. La construcción de la forma del producto. Diseño de un producto. La aplicación práctica de los elementos básicos de diseño. Integración de los conocimientos teóricos a través del diseño de un producto simple. Contextualización en ámbitos hogareños.(cocina, baño, estar, etc)

Diseño de herramientas: Implementación de: proceso de diseño; requerimientos funcionales, los requerimientos de funcionamiento, requerimientos de mercado local. Ergogramas. La innovación y la obsolescencia. La escala humana. La antropometría. Mecanismos complejos.

La resolución tecnológica. La fundamentación de la propuesta.

OBJETIVOS Taller de Diseño Industrial III

- Implementar el proceso de diseño ponderando los aspectos semánticos y comunicacionales del objeto.
- El alumno debe profundizar los aspectos culturales, psicológicos, simbólicos, pedagógicos de un producto ya que éstos deben "hablar por sí mismos" además de ser aceptados por la sociedad.

CONTENIDOS Taller de Diseño Industrial III

Línea, Sistema y Familia: La generación de alternativas de diseño. Diseño de productos eléctricos. Conceptos de línea, familia y serie de productos. La identidad corporativa. La función indicativa de la forma. La complejidad de uso de los productos electrónicos. Semántica de producto. Función simbólica de los productos. El diseño de interfaces. El ajuste integral del proyecto. La microelectrónica y la miniaturización.

ES COPIA

DANIEL EDUARDO PAVLALEF
Director General de Despacho
Consejo Provincial de Educación



Refuncionalización: Ecodiseño. Sustentabilidad. Resignificación simbólica, funcional y técnica de objetos, piezas y/o componentes de uso cotidiano o en desuso.

DISEÑO ASISTIDO POR COMPUTADORA I Y II **FUNDAMENTACIÓN**

El ordenador hoy en día es una herramienta que brinda a los diseñadores visualizar rápidamente y de forma cuasi realista las ideas que necesitan reafirmar.

En la materia PDAC1 se hace la transición de la representación manual a la representación digital, entrenando al alumno en procesos de impresión, ploteo, y presentación de la documentación.

La materia permite al alumno conocer las distintas herramientas de diseño por computadora y los programas necesarios para un correcto desarrollo de producto.

OBJETIVOS DISEÑO ASISTIDO POR COMPUTADORA I

- Brindar al alumno las herramientas de dibujo digital necesarias para el aprendizaje de las nociones fundamentales de computación y los programas básicos de diseño.
- Que el alumno pueda organizar la información pertinente y avanzar gradualmente en la complejidad de los programas utilizados para el diseño por computadora.

CONTENIDOS DISEÑO ASISTIDO POR COMPUTADORA I

Introducción. Reconocimiento de la interface del programa. Modelado. Edición de objetos. Administración de objetos. Presentación.

OBJETIVOS DISEÑO ASISTIDO POR COMPUTADORA II

- Brindar al alumno las herramientas para el desarrollo de la representación, desde la bi-dimensión hasta la representación tridimensional.
- Que el alumno pueda generar la idea del producto completo y su representación en dos y tres dimensiones.

CONTENIDOS DISEÑO ASISTIDO POR COMPUTADORA II

Método Booleano de generación conceptual de formas tridimensionales. Método de generación conceptual de formas tridimensionales. Administración de objetos. Representación en 3D estudio. Representación de materiales.

TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN

FUNDAMENTACIÓN

Espacio perteneciente al área de formación específica, precedida por Dibujo, sintetiza la introducción a las principales técnicas de dibujo para la representación de los objetos de diseño Industrial.

OBJETIVOS

Que el alumno:

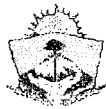
- Utilice croquis a mano alzada para representar sus ideas respecto al diseño de objetos.
- Comprenda y aplique en su totalidad las técnicas de representación para el diseño de objetos.
- Logre comunicar fehacientemente características de los objetos como materiales, texturas, acabados, y brillos.
- Pueda expresar soluciones y detalles constructivos en distintas escalas para el desarrollo de un proyecto.

CONTENIDOS

Croquis de espacio y objetos en el espacio.

Aplicación en perspectiva con método, uno y dos puntos de fuga, axonometría caballera, militar. Despiece y explotada. Detalles. Fotomontaje, Composición en la lámina.

ES COPIA



Técnicas de sombreado, acabado superficial, reflejos, brillos, simulación de distintos materiales, uso de distintos materiales; rotuladores, tintas, pasteles tiza, óleo, aerografía, etc.

Dibujo técnico, normas IRAM.

Esquemas de funcionamiento, de uso, ergogramas.

TECNOLOGÍA I, II Y III **FUNDAMENTACIÓN**

Como asignatura específica en la formación de actores del desarrollo local, los alumnos reciben conocimientos avanzados de materiales, mecánica, electricidad, neumática, hidráulica, control, automatización y robótica a lo largo de los tres cuatrimestres.

Estas disciplinas forman al educando, en el conocimiento de conceptos, técnicas y actitudes primarias que rigieron el desarrollo de productos, servicios y procesos, en dirección a satisfacer demandas de las propias actividades y bienestar humanos.

Se busca que el alumno pueda optimizar los procesos productivos con el fin de lograr el mejor resultado tomando en cuenta factores humanos, tecnológicos y económicos.

OBJETIVOS TECNOLOGÍA I

Para una adecuada elección de los materiales en los proyectos de diseño el alumno debe investigar los materiales metálicos, su composición química y sus propiedades, logrando así;

- Distinguir los fenómenos a través de nociones generales de físico química.
- Identificar las sollicitaciones a las que puede estar sometido un cuerpo elemental.
- Discriminar en grupos los elementos, sustancias y materiales según sus propiedades tecnológicas.
- Analizar la función específica de los componentes de un objeto sencillo: estructural, elementos de unión, elementos de transmisión, revestimiento, acabado superficial.

CONTENIDOS TECNOLOGÍA I

Clasificación de los materiales según sus propiedades químicas y estados de agregación. Sollicitaciones y propiedad tecnológicas. Mecanismos: Función de los componentes de un mecanismo. Nociones de transformación de materiales y tratamientos. Esfuerzo. Tipos de sollicitaciones. Clasificación.

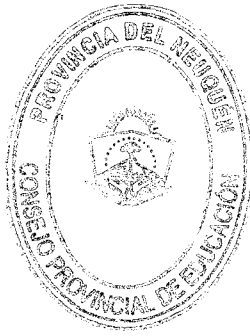
OBJETIVOS TECNOLOGÍA II

Que el alumno:

- Profundice sus conocimientos sobre las características de los materiales clasificados en Materiales y Procesos I.
- Realice la lectura de objetos sencillos.
- Identifique los procesos de transformación y técnicas industriales aplicadas a un objeto concreto.
- Elija intuitivamente materiales para un objeto estudiado en taller.
- Diseñe un proceso industrial sencillo para la obtención de un objeto seriado.

CONTENIDOS TECNOLOGÍA II

Características de los materiales. Normas internacionales para ensayos de resistencia y calidad. Mecanismos. Procesos industriales. Elección del acabado superficial según el uso.



ES
COPIA

DANIEL EDUARDO PAVLALEF
Director General de Despacho
Consejo Provincial de Educación



OBJETIVOS TECNOLOGÍA III

Introducir al alumno en el conocimiento de los procesos de transformación de los materiales y de las maquinarias implicadas en los mismos.

Que el alumno

- Profundice sus conocimientos sobre la resistencia de materiales y ensayos industriales.
- Interprete matemática y físicamente los diagramas de esfuerzos.
- Plantee un problema vinculado a un objeto en particular.
- Aplique los conocimientos en la utilización de tablas y gráficos de cálculo para el diseño de mecanismos propuestos.
- Elija críticamente materiales alternativos para productos analizados.
- Discrimine los tipos de energía, su aplicación y las tendencias energéticas de la actualidad.
- Profundice sus conocimientos sobre mecanizados y procesos industriales.

CONTENIDOS TECNOLOGÍA III

Resistencia de materiales. Cálculo de piezas según los esfuerzos y su fabricación. Transformación de los materiales-Introducción.

Energía. Aprovechamiento de recursos.

ERGONOMÍA

FUNDAMENTACIÓN

Todo diseñador, cualquiera sea su disciplina, proyecta para mejorar la calidad de vida de los seres humanos, y este es el foco de la materia para conocer sus diferencias, limitaciones tanto físicas como psicológicas y sociales, y en relación con su trabajo.

OBJETIVOS

- Obtener un conocimiento básico y una metodología intelectual para interpretar la importancia de los aspectos ergonómicos en la etapa de proyecto y el desarrollo de entornos, objetos, productos gráficos etc.
- Estimular y encauzar las conductas de análisis, importancia y aplicación de datos antropométricos y ergonómicos, para mejorar la comprensión de los sistemas de relaciones sujeto-objeto, que permitan establecer estrategias de optimización del entorno en referencia al campo objetual.
- Desarrollar la capacidad de observación de los problemas ergonómicos, para obtener un profesional más apto y consciente de los mismos, valorando así la importancia de diseñar para el ser humano y su bienestar.
- Ejercitar en el conocimiento antropométrico y el uso de las tablas dimensionales.
- Investigar y desarrollar modelos de puestos de trabajo en problemas de ergonomía visual, táctil, de control operativo, diagramas de instrumentos y su organización.

CONTENIDOS

Introducción. Definición de Ergonomía. Antecedentes. Ergonomía y diseño. Usos.

Sistemas: Definición. Sistema Hombre-Máquina. Características y clasificación.

Fisiología humana: Anatomía. Estructura ósea, músculos, órganos sensoriales; ojo, oído, olfato, percepción.

Antropometría: Orígenes y Definición. Variabilidad humana. Antropometría aplicada al espacio de trabajo: El asiento, características.

Ergonomía aplicada: Ergonomía aplicada al Diseño en el Hábitat y sus relaciones con el Diseño Industrial, con el Diseño Gráfico, con el Diseño de Indumentaria.

ES COPIA

DANIEL EDUARDO PAVLALET
Director General de Despacho
Consejo Provincial de Educación



MUEBLES Y EQUIPAMIENTO I Y II

FUNDAMENTACIÓN

Es la práctica proyectual referida al diseño de los objetos del hábitat que generalmente pueden trasladarse o moverse para ser parte del patrimonio personal pero que están integrados y definen un espacio resolviendo funciones básicas.

OBJETIVOS MUEBLES Y EQUIPAMIENTO I

- Que los alumnos tomen contacto con las distintas herramientas técnicas imprescindibles para el diseño de un mueble o equipamiento.
- Que los alumnos desarrollen criterios claros de; estabilidad, ergonomía, materiales y tecnología en el proceso de diseño.
- Que los alumnos aborden el análisis de producto: equipamiento.
- Proceso de diseño de equipamiento, rediseño, refuncionalización.

CONTENIDOS MUEBLES Y EQUIPAMIENTO I

Aplicación de Ergonomía (relaciones ergonómicas).

Re-Diseño. Re-funcionalización (proceso de diseño, análisis y re-diseño de mueble).

Diseño (proceso de diseño, mobiliarios/exhibidor para local comercial/ etc.).

OBJETIVOS MUEBLES Y EQUIPAMIENTO II

- Que los alumnos puedan llegar a resultados satisfactorios de diseño, empleando las herramientas técnicas adquiridas en Muebles y Equipamiento I.
- Formar al alumno en el diseño del mueble y/o equipamiento integrando la relación estética entre forma y función, utilizando criterios de: ergonomía, estabilidad, materiales y tecnologías.
- Aplicar proceso de diseño de equipamiento. Uso Privado. Uso colectivo.
- En este taller el alumno debe trabajar sobre temáticas semánticas, de escenarios conceptuales, nuevos estilos de vida y sensaciones.
- Incorporar conceptos de Espacio Urbano. Contexto. Identidad.

CONTENIDOS MUEBLES Y EQUIPAMIENTO II

Diseño de Mueble Polifuncional- Uso privado. Conservando la unidad morfológica y compositiva.

Imagen Corporativa e Impacto Visual- Uso colectivo Diseño de equipamiento comercial en zona pública.

HISTORIA DEL DISEÑO INDUSTRIAL

FUNDAMENTACIÓN

El reconocimiento y análisis de los diferentes diseñadores y arquitectos a partir de la Revolución Industrial hasta la fecha con sus diferentes aportes al Diseño inmerso en el entramado socio-cultural, político, económico, tecnológico, etc. que determina una época.

OBJETIVOS

- Conocer las características sociales y culturales de cada Movimiento desde la Revolución Industrial hasta nuestros días y el lugar que ocuparon y ocupan los productos de diseño.
- Definir el pensamiento actual del Diseño, y de sus estructurantes básicos frente a las nuevas tecnologías, compararlas y establecer paralelismos con la historia.

CONTENIDOS

Revolución Industrial. El academicismo y los historicismos. Los Modernismos. Art Nouveau. La Vanguardia figurativa. La Bauhaus y el Diseño Moderno - La gran depresión. Continuidad o crisis – Postmodernismo. La dispersión de las ideas. Las últimas tendencias.

ES COPIA

DANIEL EDUARDO PAVLALEF
Director General de Despacho
Consejo Provincial de Educación



PACKAGING

FUNDAMENTACIÓN

En esta materia se plantean los procesos completos del envase desde el origen hasta su conformación final. Durante el desarrollo se estudian y analizan los diferentes materiales para diseñar y ejecutar un envase o embalaje, el diseño del mismo desde lo estructural y morfológico, la relación entre envase y usuario, la competencia entre productos similares, el modo de exhibición o presentación a la venta, el traslado, su vida útil, su reciclado y re-uso.

OBJETIVOS

- Comprender al packaging como un proceso integral del envase en todo su recorrido.
- Analizar y reconocer los diversos tipos de envases en relación a los materiales, su contenido y su uso.
- Aplicar los procedimientos para optimizar un mejor envase de acuerdo a las necesidades del mismo y a las posibilidades tecnológicas.

CONTENIDOS

Historia y Evolución del envase en el siglo XX. Conformación de envases. Procesos. Diseño del envoltorios. El código de barras.

GESTIÓN DE DISEÑO

FUNDAMENTACIÓN

La necesidad de integrar el diseño, la economía y tecnología para poder llevar a cabo un proyecto aplicándolo a las diferentes carreras.

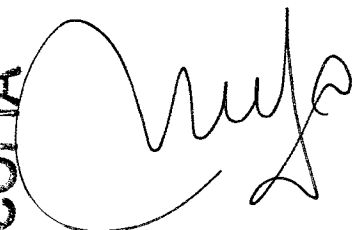
OBJETIVOS

- Lograr una integración de los conocimientos de diseño, economía y tecnología en el proyecto de políticas.
- El desarrollo de la gestión estratégica en todos los campos en los que intervienen los valores materiales e inmateriales del diseño.

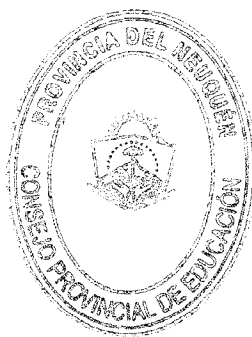
CONTENIDOS

Gestión de diseño: Territorio y cultura del diseño. Estrategia del producto industrial. Comunicación de producto. El sistema de la moda. El proyecto y la intervención informática. Gestión de empresa: Las gestiones administrativas. El marketing. Procesos operativos. Gestión de la tecnología: La tecnología, Innovación. Metodología de gestión: Gerenciamiento de diseño. Proyectos de diseño.

ES COPIA



DANIEL EDUARDO PAVLALET
Director General de Despecho
Consejo Provincial de Educación



Téc. OSCAR JAVIER COMPAÑ
Subsecretario de Educación y Presidente
del Consejo Provincial de Educación

Prof. IGNACIO LUIS VIVAS
VOCAL RAMA INICIAL Y PRIMARIA
Consejo Provincial de Educación

Prof. BERNARDO S. OLMOS FOITZICK
Vocal Rama Media Técnica y Superior
CONSEJO PROVINCIAL DE EDUCACIÓN