

PROVINCIA DEL NEUQUÉN
CONSEJO PROVINCIAL DE EDUCACIÓN

RESOLUCIÓN Nº 0836
EXPEDIENTE Nº 5721-007100/14

NEUQUÉN, 04 MAY 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 a las cohortes 2010 al 2014, 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 de Indumentaria;

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 PAYLLALEF
Director General de Despacho
Consejo Provincial de Educación



Por ello:

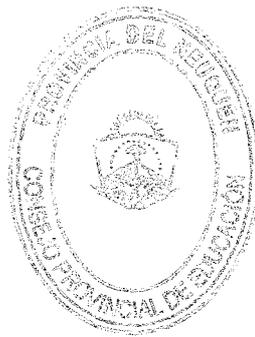
EL CONSEJO PROVINCIAL DE EDUCACIÓN DEL NEUQUÉN

RESUELVE

- 1º) **CREAR** a partir de la firma de la presente norma legal, en el Nomenclador Curricular Provincial, el **Plan de Estudio Nº 562** correspondiente a la **"Tecnatura Superior en Diseño de Indumentaria"**
- 2º) **APROBAR** el Diseño Curricular que figura en el Anexo Único que 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 DE INDUMENTARIA"**.
- 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 COMPAN
Subsecretario de Educación y Presidente
del Consejo Provincial de Educación

Prof. PATRICA YASMIN MONTANA
VOCAL RAMA MEDIA Y SUPERIOR
Consejo Provincial de Educación

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



ANEXO ÚNICO
PLAN DE ESTUDIO Nº 562

CARRERA: TECNICATURA SUPERIOR EN DISEÑO DE INDUMENTARIA

TÍTULO A OTORGAR: TÉCNICO SUPERIOR EN DISEÑO DE INDUMENTARIA

NIVEL: Terciario

MODALIDAD: TÉCNICA

MODALIDAD DE DICTADO: PRESENCIAL

CICLO: SUPERIOR

DURACIÓN: Tres (3) años. Dos mil cuatrocientas ochenta (2480) horas cátedra.

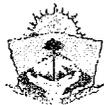
CONDICIONES DE INGRESO: Poseer estudios secundarios completos.

PERFIL PROFESIONAL:

El profesional tendrá capacidades para:

- Generar productos con creatividad y sensibilidad estética.
- Generar productos de indumentaria adecuados a las actividades, a la época, a los distintos medios culturales, y a las condiciones climáticas de la región.
- Resolver con solvencia tecnológica los proyectos de productos que deban ser realizados por medios industriales en diverso grado o artesanalmente.
- Diseñar estampados, impresiones, pintura sobre tela, etc.
- Diseñar, accesorios (carteras, mochilas, calzados, aros, collares, etc.)
- Diseñar, proyectar y dirigir propuestas para realizar, pasarelas, escenografías, vidrieras.
- Diseñar, proyectar y dirigir el paclaging y la gráfica para productos de indumentaria.
- Interpretar obras y personajes de obras teatrales y espectáculos para el diseño o re diseño del vestuario correspondiente.
- Diseñar, proyectar, dirigir y ejecutar colecciones respondiendo a las características de marcas específicas.
- Diseñar, proyectar, dirigir y ejecutar colecciones respondiendo a las características de marcas específicas.
- Diseñar, proyectar, dirigir y ejecutar indumentaria laboral respondiendo a las necesidades de los usuarios y la empresa.
- Diseñar, proyectar, dirigir y ejecutar colecciones de indumentaria infantil.
- Diseñar, proyectar, dirigir y ejecutar líneas de indumentaria deportiva respondiendo a las necesidades de los usuarios y especificaciones obligatorias en las protecciones del cuerpo.
- Diseñar, proyectar, dirigir y ejecutar colecciones de indumentaria respondiendo a las proporciones de los diferentes cuerpos.
- Diseñar, proyectar, dirigir y ejecutar colecciones de lencería respondiendo a necesidades del usuario.
- Diseñar, proyectar, dirigir colecciones de autor.
- Diseñar, proyectar, dirigir y ejecutar diseño de Sastrería.
- Desarrollar su profesión con vocación de servicio a la comunidad
- Interpretar el medio socio cultural en el que se desempeña proponiendo innovaciones generadoras de identidad en su área específica de competencia.

ES COPIA



- Realizar actividades interdisciplinarias con Diseño Gráfico, Diseño Industrial y Diseño en el Hábitat, etc.

Funciones

El diseño de indumentaria es la actividad creativa que se ocupa del proyecto, planificación y desarrollo de los elementos que constituyen el vestir, para lo cual deben ser tenidas en cuenta las necesidades humanas, los conceptos técnicos y socioeconómicos adecuados a las modalidades de producción y las concepciones estéticas que reflejan las características culturales de la sociedad.

El egresado estará preparado para:

- Diseñar productos de indumentaria.
- Ejercer el control sobre el proceso de trabajo, comprendido por el diseño, el rediseño, la investigación, el análisis, el asesoramiento y la enseñanza.
- Confeccionar proyectos de vestimenta y accesorios que han de ser producidos por los medios industriales o artesano - industriales.
- Estudiar las necesidades humanas manifiestas o latentes, formular hipótesis de solución, desarrollar alternativas viables y concretar su labor en la definición de la función, la forma y la tecnología de productos.

Área ocupacional:

El profesional podrá desempeñar su labor en diferentes áreas:

- Área Profesional

En estudios de diseño como Diseñador, Jefe de Diseño, integrante de equipos de diseño, dibujante.

- Área industrial

En departamentos de diseño, gerencia de productos y diseño, departamentos de proyectos como Diseñador, en el sector producción o control de calidad.

- Área empresaria

En departamentos de diseño como Diseñador creativo, Consultor, Asesor de producción.

- Área espectáculos

En cine, TV y teatro como vestuarista, asesor de vestuario.

- Área académica

Como docente y/o investigador.

Justificación del perfil:

La propuesta de creación de la carrera de Diseño de Indumentaria surge a partir de la necesidad de cubrir en la región la demanda manifiesta de capacitación en un área específica del diseño, que posibilita una alternativa de rápida salida laboral y posibilita el desarrollo de pequeños emprendimientos empresariales con escaso nivel de inversión inicial. La creación de la carrera de Diseño de Indumentaria en la Patagonia brinda además la posibilidad de tener otra mirada que apunte al desarrollo de una identidad regional, en un área con altísimo valor cultural, abriendo puertas a alternativas válidas de expresión propia, para el usufructo y apropiación del fuerte contenido simbólico intrínseco de la región.

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

Área de competencia 1

Interpretar el medio socio cultural 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.



ESCORIA

DANIEL EDUARDO PAYLLALEF
Director General de Despacho
Consejo Provincial de Educación



**PROVINCIA DEL NEUQUÉN
CONSEJO PROVINCIAL DE EDUCACIÓN**

**RESOLUCIÓN Nº 0836
EXPEDIENTE Nº 5721-007100/14**

Área de competencia 2

Generar productos de indumentaria con creatividad y sensibilidad estética, adecuados a las actividades, a la época, a los distintos medios culturales, y a las condicionantes climáticas de la región.

Área de competencia 3

Diseñar, proyectar y dirigir el packaging, estampados, impresiones, pinturas sobre tela, accesorios (carteras, mochilas, calzados, aros, collares, etc.), la gráfica para productos de indumentaria y propuestas para realizar, pasarelas, escenografías, vidrieras y exposiciones.

Área de competencia 4

Resolver con solvencia tecnológica los proyectos de productos que deban ser realizados por medios industriales en diverso grado o artesanalmente.



ES COPIA

DANIEL EDUARDO PAYLLALEF
Director General de Despacho
Consejo Provincial de Educación



PLAN DE ESTUDIO Nº 562
PRIMER AÑO

Código de Materia	Asignatura	Hs. Cát. Sem.	Hs. Cát. Cuatrim.
Régimen Cuatrimestral			
Primer Cuatrimestre			
562 01 01	Introducción a Taller	9	144
562 01 02	Dibujo I	3	48
562 01 03	Seminario Orientativo de Diseño	2	32
562 01 04	Semiótica	2	32
	Total de horas cátedra	16	256
Segundo Cuatrimestre			
562 01 05	Taller de Diseño	9	144
562 01 06	Dibujo II	3	48
562 01 07	Fotografía	3	48
562 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			
562 02 01	Taller de Diseño de Indumentaria I	9	144
562 02 02	Diseño Asistido por Computadora I	3	48
562 02 03	Figurín y Representación	3	48
562 02 04	Historia y Teoría del Diseño I	4	64
562 02 05	Matemática aplicada	3	48
562 02 06	Moldería I	5	80
	Total de horas cátedra	27	432
Segundo Cuatrimestre			
562 02 07	Taller de Diseño de Indumentaria II	9	144
562 02 08	Diseño Asistido por Computadora II	3	48
562 02 09	Historia y Teoría del Diseño II	4	64
562 02 10	Tecnología II	5	80
562 02 11	Moldería II	5	80
562 02 12	Ergonomía	3	48
	Total de horas cátedra	29	464
	Total de horas cátedra de Segundo año	-	896
	Total de horas cátedra a imputar de Segundo Año	56	-

ES COPIA



PROVINCIA DEL NEUQUÉN
CONSEJO PROVINCIAL DE EDUCACIÓN

RESOLUCIÓN Nº 0836
EXPEDIENTE Nº 5721-007100/14

TERCER AÑO

Código de Materia	Asignatura	Hs. Cát. Sem	Hs. Cát. Cuatrim.
	Régimen Cuatrimestral		
	Primer Cuatrimestre		
562 03 01	Taller de Diseño de Indumentaria III	9	144
562 03 02	Historia del Diseño de Indumentaria	4	64
562 03 03	Tecnología II	5	80
562 03 04	Moldería III	5	80
562 03 05	Ética y Deontología	3	48
	Total de horas cátedra	26	416
	Segundo Cuatrimestre		
562 03 06	Práctica Profesionalizante de Diseño de Indumentaria	9	144
562 03 07	Accesorios	6	96
562 03 08	Comunicación y Crítica	3	48
562 03 09	Gestión de Diseño	4	64
562 03 10	Marketing	2	32
562 03 11	Trabajo de Vinculación Productiva de Diseño de Indumentaria	14	224
	Total de horas cátedra	38	608
	Total de horas cátedra de Tercer año	-	1024
	Total de horas cátedra a Imputar de Tercer Año	64	-
	Total de horas Cátedra de la Carrera	-	2480
	Total de horas cátedra a Imputar de la Carrera	155	-



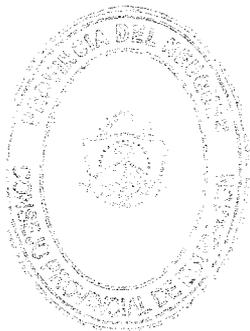
ES COPIA


DANIEL EDUARDO PAYLLALES
Director General de Despacho
Consejo Provincial de Educación



PORCENTAJES CAMPOS DE FORMACIÓN Y PRÁCTICAS FORMATIVAS

CAMPO	MÓDULO	HS	HS	Práctica		%
		CÁT	CAT	Formativa		
		SEM	CUAT	%	HS	campos
					CAT	
General	Introducción a la Historia y Teoría del Diseño	4	64	0%	0	9,68%
	Historia y Teoría del Diseño I	4	64	2%	1	
	Historia y Teoría del Diseño II	4	64	2%	1	
	Ética y Deontología	3	48	8%	4	
	Total campo formación general	15	240	3%	6	
Fundamento	Introducción a Taller	9	144	47%	67	23,23%
	Dibujo I	3	48	52%	25	
	Seminario Orientativo de Diseño	2	32	13%	4	
	Semiótica	2	32	0%	0	
	Taller de Diseño	9	144	42%	60	
	Dibujo II	3	48	52%	25	
	Fotografía	3	48	10%	5	
	Matemática Aplicada	3	48	4%	2	
	Marketing	2	32	6%	2	
Total campo formación de fundamento	36	576	33%	190		
Específica	Taller de Diseño de Indumentaria I	9	144	67%	97	52,26%
	Diseño Asistido por Computadora I	3	48	21%	10	
	Figurín y Representación	3	48	42%	20	
	Moldería I	5	80	34%	27	
	Taller de Diseño de Indumentaria II	9	144	67%	97	
	Diseño Asistido por Computadora II	3	48	21%	10	
	Tecnología I	5	80	4%	3	
	Moldería II	5	80	34%	27	
	Ergonomía	3	48	6%	3	
	Taller de Diseño de Indumentaria III	9	144	83%	120	
	Historia del Diseño de Indumentaria	4	64	3%	2	
	Tecnología II	5	80	6%	5	
	Moldería III	5	80	53%	42	
	Comunicación y Crítica	3	48	4%	2	
	Accesorios	6	96	41%	39	
Gestión de Diseño	4	64	3%	2		
Total campo formación específica		1296	39%	506		
Prácticas Profes.	Práctica Profesionalizante de Diseño de Indumentaria	9	144			14,84%
	Trabajo de Vinculación Productiva de Diseño de Indumentaria	14	224			
	Total campo prácticas profesionalizantes	27	368			
TOTAL DE HORAS CÁTEDRA DE LA CARRERA			2480			100%
TOTAL DE HORAS RELOJ DE LA CARRERA			1653			



ES COPIA

DANIEL EDUARDO PAYLLEO
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

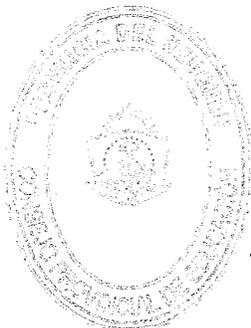
Que el alumno reconozca e interprete los aspectos económicos-productivos, políticos-ideológicos y socios-culturales de la Edad Antigua.

- 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



- 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.

ES COPIA

DANIEL EDUARDO PAYLLALEF
Director General de Despacho
Consejo Provincial de Educación



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.



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

ES
COPIA



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.
- 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.

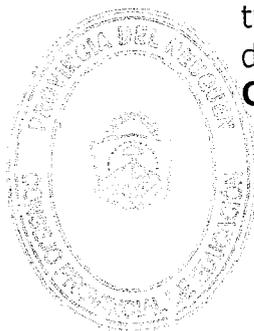
Composición. Equilibrio. Variables de enlace.

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.

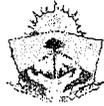
OBJETIVOS

- 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



ES COPIA


DANIEL EDUARDO PAYLLÁN
Director General de Despacho
Consejo Provincial de Educación



profesión y se comienza con la vinculación específica con el primer año específico de cada carrera.

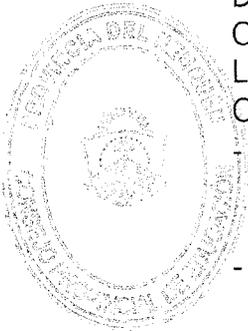
CONTENIDOS

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.

- 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

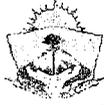
OBJETIVOS DIBUJO II

- 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.

ES COPIA



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.



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

ES COPIA



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. 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.

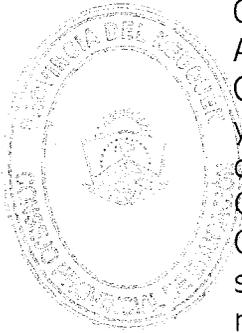
En ella se desarrollan los conocimientos básicos de la fotografía como tal, para su aplicación en el tratamiento de la imagen. La importancia de la utilización de la luz, en cualquiera de sus fuentes, para acentuar elementos de un todo. Se transmitirán conocimientos sobre las relaciones de los distintos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

OBJETIVOS

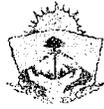
- Desarrollar en el alumno el sentido de la observación y registro de la realidad.
- Incentivar la creatividad del alumno en el tratamiento de la imagen, a partir de la fotografía.
- Lograr que el alumno interprete la composición gráfica a partir de la composición fotográfica.
- Aplicar los conocimientos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



ES
COPIA



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:

- 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.

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 cómo 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.

ES COPIA



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 DE INDUMENTARIA I, II Y III **FUNDAMENTACIÓN**

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

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

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

OBJETIVOS Taller de Diseño de Indumentaria I

- Brindar las herramientas necesarias para la comprensión y el análisis de una pieza de indumentaria.
- Introducir al alumno en el proceso proyectual concretando en ésta primera instancia, la creación de conjuntos de indumentaria.
- Aplicar los temas vistos en primer año sobre proceso de diseño, leyes morfológicas, técnicas de representación, etc.
- Comprender al cuerpo humano y explorar las posibles expresiones del mismo.

CONTENIDOS Taller de Diseño de Indumentaria I

DISEÑO: Proceso de diseño de indumentaria conceptual.

MORFOLOGÍA: Estructura. Utilización de las figuras geométricas. Las leyes de la Gestalt. Texturas visuales y táctiles. Teoría del color.

COMUNICACIÓN: Representación del cuerpo humano como comunicador.

La indumentaria sobre el cuerpo. Análisis de diseños ya existentes. Indumentaria conceptual. Diferencia entre Indumentaria y moda. Proceso de diseño. Idea rectora o partido y memoria descriptiva Diseño de opuestos a partir de figuras geométricas sobre el cuerpo. Componentes básicos del diseño: Forma, Textura, Color. Expresión del cuerpo humano. Posturas y movimiento. Técnicas de representación. Experimentación en la creación de texturas. Diseño de conjuntos a partir de texturas visuales y táctiles. Cuerpo como soporte de estructuras rígidas y lánguidas, representación. Diferencias entre estructuras. Diagramación de láminas. Proceso completo de diseño de indumentaria conceptual. Serie.

OBJETIVOS Taller De Diseño De Indumentaria II

- Creación de colecciones simples de indumentaria.
- El diseño y desarrollo de un producto de indumentaria, identificando las necesidades de un usuario determinado.
- Confección de una o más piezas en escala y materiales reales.

CONTENIDOS Taller de Diseño de Indumentaria II

DISEÑO: Implementación de proceso de diseño de series de indumentaria con complejidad creciente

MORFOLOGÍA: Aplicación de las leyes de la Gestalt y la teoría del color.

COMUNICACIÓN: Representación del cuerpo humano como comunicador del estilo del diseñador.

ES COPIA



Diseño de una serie como introducción, a la manera de una colección existente de una marca del mercado internacional, tomando en cuenta diseñadores internacionales de relevancia y sus condicionantes.

Diseño de colección: Análisis y relevamiento mercado actual.

Diseño de colección de temporada para marca local o nacional seleccionada con la colaboración de la cátedra.

Producción de un desfile de temporada para presentar los diseños creados durante el cuatrimestre.

OBJETIVOS Taller de Diseño de Indumentaria III

- Creación y el análisis de colecciones complejas de indumentaria, identificando las necesidades de un usuario determinado.
- Diseño de estampado industrial.
- Diseño de indumentaria deportiva y sus especificaciones relacionadas con las diferentes disciplinas deportivas, fibras inteligentes y tecnología.
- Despertar la propia personalidad del alumno y guiarlo en la definición de una identidad propia
- Confección de una o más piezas en escala y materiales reales.

CONTENIDOS Taller de Diseño de Indumentaria III

DISEÑO: Implementación de proceso de diseño de colección de indumentaria.

MORFOLOGÍA: Aplicación de las leyes de la Gestalt para la construcción de un estampado. Relación indumentaria deportiva con estructura de cuerpo humano.

COMUNICACIÓN: Expresión subjetiva de una colección de autor.

Concepto de identidad visual. Imagen corporativa e imagen de producto. Indumentaria como comunicador de la imagen de la empresa. Función significativa de la indumentaria. dimensiones semiológicas.

Indumentaria de trabajo. Análisis histórico. Generación de una imagen retórica. Desarrollo de series y líneas en indumentaria de trabajo. Desarrollo de accesorios de protección.

Estampación Textil.

Indumentaria Deportiva Indumentaria deportiva. Análisis histórico. Ergonomía en ropa deportiva. Análisis tipológicos. Análisis de texturas. Procesos industriales. Concepto de colección. Imagen retórica. Metodología del sistema seriado.

Colección de Autor

DISEÑO ASISTIDO POR COMPUTADORA I Y II
FUNDAMENTACIÓN

La materia permite al alumno conocer las distintas herramientas de diseño por computadora necesarias para un correcto desarrollo de producto, desde el armado técnico de la indumentaria hasta la producción de estampas, bordados, apliques, entre otros, con el fin de tener en cuenta todas las variables y componentes de su diseño de manera tal de optimizar la producción y desarrollar el diseño en ordenador como herramienta gráfica aplicada al diseño de la indumentaria y textil.

OBJETIVOS Diseño Asistido por Computadora I

- Que los alumnos se acerquen a lo que es el manejo de un ordenador dentro del diseño, mostrándoles algunos de los programas destinados para esto.
- Que puedan conocer las funciones específicas de la autoedición, el dibujo y el retoque fotográfico.
- Que sepan diferenciar los distintos formatos y la interacción de estos en los distintos programas.

ES COPIA



- Que el alumno realice Fichas Técnicas, Figurines, Geométrales, etc.
- Que comprendan las ventajas y las facilidades que implican poder dominar los distintos programas destinados al diseño asistido por computadora.
- Fomentan la creatividad y la experimentación dentro de las muchas posibilidades que nos ofrece el ordenador para el diseño de indumentaria.

CONTENIDOS Diseño Asistido por Computadora I

Conceptos Básicos (Diferenciar imágenes vectoriales y de mapa de bits). La Organización. Preparación y Ayudas de Dibujo. Los Rellenos. El color. Operaciones con Objetos. Los Propiedades de los objetos. Los atributos de los objetos. Las Curvas. Corel Draw y Photoshop. Representación de figurines. Armado de paneles. Datos y especificaciones, collage.

OBJETIVOS Diseño Asistido por Computadora II

- Que los alumnos se acerquen a lo que es el manejo de un ordenador dentro del diseño, mostrándoles algunos de los programas destinados para esto.
- Que puedan conocer las funciones específicas de la autoedición, el dibujo y el retoque fotográfico.
- Que el alumno logre sombreados, transparencias y resalte de texturas en dos de figurines y prendas.
- Que los alumnos vean plasmados los resultados de sus propias creaciones, a través del esfuerzo aplicado al uso de la herramienta.
- Que comprendan las ventajas y las facilidades que implican poder dominar los distintos programas destinados al diseño asistido por computadora.

CONTENIDOS Diseño Asistido por Computadora II

En Corel Draw y Photoshop: representación de Fichas Técnicas, Geométrales, detalles de costura, especificaciones necesarias de las fichas técnicas para armado de colección.

FIGURÍN Y REPRESENTACIÓN

FUNDAMENTACIÓN

En esta materia el alumno aprende a dibujar la figura humana en escala y adaptarla proporcionalmente del dibujo natural al figurín.

Se impartirán los conocimientos sobre técnicas de representación de texturas y tejidos, así como el delimitado de diferentes poses más apropiadas para el diseño de prendas.

Pontenciar la creatividad para crear presentaciones de láminas originales con nociones básicas de estructuración en el espacio donde se contextualizan todos los productos de diseño de indumentaria.

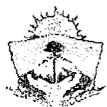
Se incentivarán las herramientas de croquis y representación geométrica del espacio para diseñar pasarelas y vidrieras. Trabajo interdisciplinario con diseñadores de espacio.

OBJETIVOS

Que el alumno:

- Adquiera las herramientas necesarias para el análisis y comprensión de la estructura de cuerpo humano para trabajar con él en el campo de la moda.
- Potencie su creatividad a través de la representación de ideas desde el dibujo.
- Represente gráficamente la figura y el tejido aplicado al diseño a través de distintas técnicas artísticas.
- Aplique los temas vistos en Dibujo I y II sobre dibujo a mano alzada y representación
- Organice el espacio de la lámina y diagramando un diseño original de la misma.

ES COPIA



- Genere a través de la expresión de croquis y representación geométrica del espacio una propuesta del diseño de pasarelas y vidrieras, en colaboración con diseñadores del espacio.

CONTENIDOS Figurín y Representación

El cuerpo humano. Dibujo y sus proporciones.

Materiales para dibujo y soportes.

Representación de la figura humana. Equilibrio, y proporción. EL cuerpo y sus movimientos

La indumentaria sobre el cuerpo.

Estilización del cuerpo humano: figurín. Búsqueda del figurín propio.

Las diferentes poses según la necesidad del diseño.

El figurín con personalidad propia. Explorar formas y figuras. Técnicas de representación avanzadas.

La textura de los tejidos, volumen, luces y sombras. Diferentes técnicas de representación de la indumentaria: acuarela, pastel tiza, acrílicos etc.

Diferentes tejidos representados sobre el cuerpo.

El delineado y marcado de líneas externas e internas: costuras, pliegues, detalles, etc.

Presentación del alumno como autor y diseñador. Firma personal

Diseño de la presentación de láminas, entregas y gráficos.

Diseño gráfico de la lámina, potenciar el diseño a través del buen uso del espacio de la lámina

Técnicas de representación del espacio con el objeto de diseñar un ámbito para el desarrollo de pasarelas y vidrieras. Trabajo interdisciplinario con diseñadores del espacio interior

MOLDERÍA I, II Y III **FUNDAMENTACIÓN**

En esta materia se brindan los conocimientos necesarios para comprender el proceso de materialización de una propuesta de diseño. Es la instancia en la cual el alumno logra analizar y construir una realidad tridimensional de su boceto, fundamental para la etapa de producción de indumentaria.

OBJETIVOS Moldería I

- Introducir al alumno en el trazado de moldería base
- Brindar las herramientas necesarias para realizar los patrones base y las transformaciones típicas de patrones para responder al diseño de prendas.
- Que el alumno logre añadir, eliminar o modificar los elementos que componen un patrón base y adaptarlo a su propio diseño.

CONTENIDOS Moldería I

Introducción a la Moldería. Reseña histórica. Tablas de medidas. Elementos a utilizar. Toma de medidas sobre cuerpo humano.

Faldas. Molde base. Falda recta. Variantes: tubo, evasee, globo, con godet, con quilla, portafolio cruzada, campana plato y media plato.

Terminaciones: cierres, abotonaduras, ojales.

Corpiño base. Molde base corpiño. Con y sin pinzas. Transformación de corpiño base en vestido.

Variantes: vestido evasee y trapecio. Terminaciones

Mangas. Molde base manga. Variantes: manga pegada, fruncida, jamón, raglan con y sin costura en el hombro, murciélago, vionnet, japonesa y flamenco.

ES COPIA



Cuellos. Camisero, apoyado y separado, sastre, mao y falso mao, militar, smoking, baby, fantasía

Transformación de Moldería.

Aplicación y transformación de moldería sobre los propios diseños de los alumnos.

OBJETIVOS Moldería II

- Continuar con los conocimientos adquiridos en la materia Moldería I respecto a las transformaciones sobre los patrones de la moldería base.
- Brindar las herramientas necesarias para que el alumno logre la comprensión y producción de patrones de indumentaria para pantalones de dama
- Lograr la producción de patrones de indumentaria para ropa de caballeros y niños.

CONTENIDOS Moldería II

Pantalón Base Dama. Reseña histórica. Pantalón base dama. Variantes: palazo, fouseaux, jean, pantalón corto (bermuda, short), pantalón pollera.

Patrones Masculinos. Pantalón base y pantalón pijama. Camisa Base.

Patrones Niños. Corpiño base, con y sin flojedad. Falda base. Vestido base. Pantalón base. Enterito o mono.

OBJETIVOS Moldería III

- Introducir al alumno en el proceso industrial de producción de indumentaria.
- La generación de moldería.
- El control de la producción en serie y brindarle los conocimientos necesarios para una correcta aplicación en el mercado.

CONTENIDOS Moldería III

Introducción teórica a la realización industrial de los patrones. Cantidad de piezas. Centímetros de costura. Piquetes. Información grafica de los patrones.

Proceso industrial. Diseño. Materiales. Moldería. Encimado. Tizado. Corte. Confección. Terminado. Planchado. Ciclo de operaciones. Geometral. Ficha técnica.

Diferencias y similitudes entre moldería básica y moldería industrial. Realización de patrones industriales (con tejidos planos) de diferentes tipologías.

Sastrería. Corsetería. Lencería. Moldería Deportiva.

TECNOLOGÍA I Y II

FUNDAMENTACIÓN

En la materia Tecnología I y II se brindan bases sólidas para determinar con exactitud el proceso productivo desde la fibra, hasta la conformación del tejido completo como así también el proceso del producto indumentaria terminado.

OBJETIVOS Tecnología I

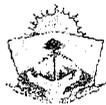
- Introducir al alumno en el conocimiento de los distintos materiales textiles, sus propiedades y posibles aplicaciones.
- Se busca que el alumno aplique la información obtenida sobre materiales textiles y pueda identificarlos
- Conocer el proceso productivo y la oferta en el mercado actual, formando una visión crítica que le permita aplicarlos según los requerimientos de diseño y producción de la indumentaria que desea desarrollar.

CONTENIDOS Tecnología I

Introducción a los Textiles. Tejidos planos y de punto. Identificación. Ligamentos bases. Características y aplicaciones de los distintos tejidos de acuerdo a su estructura. Principales conceptos del vocabulario textil. Cuadro general del proceso textil.

COPIA

ES



Hilos. Concepto. Características. Clasificación. Torsión. Grados de torsión. Título. Materias Primas Naturales. Identificación de las materias primas naturales. Reseña histórica. Propiedades, características, aplicaciones, hilatura, acabados. Materias Primas Artificiales y Regeneradas. Identificación por grupos. Reseña histórica. Propiedades, características, aplicaciones, hilatura, acabados. Procesos de Acabados. Procesos previos a la tintura de fibras e hilados previos a la tejeduría según cada clase de Fibras. Procesos previos a la tintura de tejidos según la clase de fibras. Estabilización y control de encogimiento para cada tipo de fibra. Tintorería / Estampado: Métodos para teñir. Tinturas y solideces. Diferencia entre colorantes y pigmentos. Problemas de color. Procesos de estampado. Diferencia entre estampado y teñido. Mercado Textil Actual. Los materiales textiles y el mercado. Relevamiento del mercado nacional e internacional en lo que se refiere a las distintas materias primas.

OBJETIVOS Tecnología II

- Introducir al alumno en el conocimiento de la producción textil, utilización de herramientas y técnicas para la correcta elaboración de un producto de indumentaria.
- 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.

CONTENIDOS Tecnología II

Proceso Productivo de Indumentaria. Ciclo de producción y sus Fichas Técnicas: moldería industrial, materia prima y avios, tizado, encimado, corte, confección, costura. Planeamiento de la producción.

Taller de Confección: Maquinaria para la confección de indumentaria. Tipos de puntadas, aplicaciones. Máquinas de corte, aplicaciones. Identificación de avios, características, aplicaciones, maquinaria.

Ciclo de producción y Fichas Técnicas.

Introducción a la Moldería y Producción Industrial: Progresión de moldería. Materiales. Información técnica. Rendimiento de materiales. Curva de talles. Análisis de tablas de talles actuales. Microtizada en computadora en escala 1.5.

Relevamiento de soluciones informáticas rubro para indumentaria.

Control de Calidad: Tercerización de tareas. Talleres de confección. El rol del diseñador en el control de la producción. Planeamiento de la producción. Control de producción.

Producción y Mercado Actual: Relevamiento sobre la producción textil y de indumentaria actual. Estudio de casos. Relevamiento del mercado nacional e internacional en lo que se refiere a las distintas materias primas y proveedores.

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

ES COPIA



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 Ergonomía

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.

HISTORIA DE DISEÑO DE INDUMENTARIA

FUNDAMENTACIÓN

El reconocimiento y análisis de los diferentes diseñadores 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 ocupa la indumentaria.
- Definir el pensamiento actual del Diseño, y de sus estructurantes básicos frente a las nuevas tecnologías, compararlas y establecer paralelismos con la historia.

CONTENIDOS

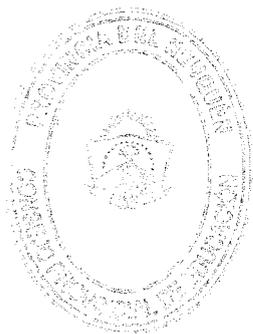
Revolución Industrial. El academicismo y los historicismos. Los Modernismos. Art Nouveau. La Vanguardia figurativa. La Bauhaus y el Diseño Moderno - La gran depresión. Continuidad o crisis - Postmodernismo. La dispersión de las ideas. Las últimas tendencias

ACCESORIOS

FUNDAMENTACIÓN

La materia consiste en el proceso de diseño y la elaboración de accesorios destinados al rubro de la indumentaria, incluyendo en el marco teórico los antecedentes históricos, las tendencias actuales y marcas líderes en la elaboración de cada tipología de accesorios.

Aborda las temáticas referentes al diseño de aquellos artículos que integran y refuerzan la imagen de las distintas piezas de la indumentaria,



ES
COPIA

DANIEL EDUARDO PAYLLALEF
Director General de Despacho
Consejo Provincial de Educación



OBJETIVOS

- Introducir al alumno en los lineamientos generales del diseño de accesorios para la moda.
- Se busca que el alumno conozca los métodos de producción, el mercado internacional y los aspectos referidos al marketing de los accesorios.
- El accesorio como complemento de la indumentaria.

CONTENIDO

Reconocimiento de accesorios para indumentaria. Morfología. Características funcionales. Materiales. Usos. Historia. Ficha de producto y fichas técnicas.

Análisis de un objeto. Análisis operativo / funcional. Análisis tecnológico / productivo y Análisis morfológico.

Introducción al diseño en serie. Desarrollo de una serie de accesorios inspirados en una temática determinada con toma de partido a elección del alumno. Informe teórico, análisis completo, partido conceptual.

Introducción al diseño de calzado. Herramientas. Medidas. Hormas. Producción artesanal. Morfología. Características funcionales. Materiales. Usos. Historia. Ficha de producto y fichas técnicas.

Introducción al diseño de colección. Proceso de diseño. Desarrollo de una colección de objetos a elección del alumno que incluya: Serie de 6 calzados, Serie de 6 contenedores y Serie de 6 Otros accesorios. Temática libre. Se realizará un objeto de la colección a escala.

COMUNICACIÓN Y CRÍTICA

FUNDAMENTACIÓN

Tanto el diseño como la comunicación comparten una raíz subyacente: operan con signos, y en definitiva, el diseño es también sismógrafo de cultura.

En ninguna situación en la que este inserto el diseño se puede plantear emisores y receptores neutros, sino instancias de emisión y de recepción condicionadas, por lo que existe una Interacción permanente entre diseño y medio social.

OBJETIVOS

- Considerar la problemática del vestido y la moda, en el contexto de las teorías de la comunicación.
- Considerar al indumento como portador de un complejo conjunto de articulaciones y significados. Y, desde esta perspectiva se estudiará, básicamente, la posibilidad de extender el uso de los conceptos e hipótesis de la semiótica a la sustancia del traje y el vestido.

CONTENIDOS

Introducción. Las dimensiones analíticas. Las motivaciones y los orígenes del vestido.

El vestido como signo. El vestido como símbolo. El vestido como discurso. Retórica clásica y retórica de la imagen.

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.

ES COPIA



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.

CAMPO DE PRÁCTICAS PROFESIONALIZANTES

El campo de formación de la práctica profesionalizante destinado a posibilitar la integración y constatación de los saberes construidos en la formación de los campos descriptos, y garantizar la articulación teoría-práctica en los procesos formativos a través del acercamiento de los estudiantes a situaciones reales de trabajo. Resolución CFE Nº 47/08 Y Nº 209/13

- **Práctica Profesionalizante de Diseño de Indumentaria**
- **Trabajo de Vinculación Productiva de Diseño de Indumentaria**

FUNDAMENTACIÓN Práctica Profesionalizante de Diseño de Indumentaria

La Práctica Profesionalizante desarrolla estrategias formativas integradas para vincular a los alumnos con prácticas y ámbitos ligados al mundo del trabajo.

Se trata en lo posible que no sea un apéndice final adosado a la carrera y establecer un puente entre los estudios superiores y el mundo laboral.

El criterio de la elección de los espacios curriculares se refiere a un trabajo de simulación Profesional a través de la práctica de Taller que responden a las situaciones reales de trabajo en el contexto socio-productivo local y regional, va integrando en distintos niveles de aprendizaje los saberes científicos- tecnológicos y socioculturales adquiridos y propone reflexionar críticamente sobre el mundo laboral. Poner en Práctica las técnicas, normas y medios de producción del campo profesional así como los valores y actitudes propias del ejercicio responsable y sus habilitaciones profesionales

En la Práctica Profesionalizante de Diseño Industrial las situaciones reales de demanda del Comitente y de las posibilidades reales de intervenir, las selecciona la cátedra, fundamentalmente en el área regional de influencia y con una complejidad creciente acorde a los conocimientos adquiridos. Esto permite a los alumnos identificar las necesidades del Comitente, y relevar requerimientos, definiendo un programa, proyecto y desarrollo uniendo en esa respuesta los saberes adquiridos hasta ese momento. Esta situación permite al profesor a cargo de la Cátedra horizontalizar el conocimiento, verificar los requisitos dados y demostrar por otro lado a los alumnos la diversidad de miradas subjetivas sobre un problema específico real.

Modalidades:

Proyectos productivos articulados entre la escuela y otras instituciones o entidades.

Proyectos didácticos / productivos institucionales orientados a satisfacer demandas específicas de determinada producción de bienes o servicios, o destinados a satisfacer necesidades de la propia institución escolar.

Emprendimientos a cargo de los alumnos.

Organización y desarrollo de actividades y/o proyectos de apoyo en tareas técnico profesionales demandadas por la comunidad.

Diseño de autor.

Diseño de proyectos para responder a necesidades o problemáticas puntuales de la localidad o la región.

ES COPIA



Alternancia de los alumnos entre la institución educativa y ámbitos del entorno socio productivo local para el desarrollo de actividades productivas.

Empresas simuladas.

Proyectos específicos para responder a los nuevos problemáticas de diseño sustentable, proyectos de reciclado de materiales o productos.

Iniciativas de para proyectos para las personas especiales con capacidades diferentes.

OBJETIVOS Práctica Profesionalizante de Diseño de Indumentaria

- Diseño de Colección regido por edades en la indumentaria infantil, identificando las necesidades de un usuario determinado.
- Confección de una o más piezas en escala y materiales reales.
- Organización de un desfile anual. Propuesta de espacio y puesta en escena. Pasarela.

CONTENIDOS Práctica Profesionalizante de Diseño de Indumentaria

DISEÑO: Proceso de diseño de colección compleja de indumentaria y presentación de la misma en pasarela.

MORFOLOGÍA: Aplicación de las leyes de la Gestalt y la teoría del color.

COMUNICACIÓN: Representación del cuerpo humano como comunicador –infantil y adultos-.

Proceso de diseño de colección compleja con puesta en escena, accesorios y presentación.

Diseño de colección de indumentaria infantil que incluya al menos 4 series. Accesorios y complementos.

El graffiti y la indumentaria Hip Hop. Se diseñara la puesta en escena que incluirá los medios audiovisuales necesarios para la presentación

Diseño de colección de Indumentaria laboral que incluya el diseño de accesorios.

Se abordará la indumentaria laboral en grupo y se trabajará sobre la simulación de un Estudio de Diseño.

Diseño de una colección de vestidos de fiesta.

Bosquejo de imagen de marca. Roles y responsabilidades. Diseño de presentaciones efectivas.

FUNDAMENTACIÓN Trabajo de Vinculación Productiva de Diseño de Indumentaria

Bajo la supervisión y guía de Profesor-Tutor, cada alumno genera su propio trabajo reconociendo en el medio una necesidad real para instituciones sin fines de lucro, detectando él mismo, las necesidades del comitente y desarrollando un proyecto ejecutivo donde deberá unir todos los conocimientos, habilidades y destrezas adquiridas a lo largo de su proceso de aprendizaje, ya que para la presentación del trabajo y el coloquio final, se exige la aprobación de todas las asignaturas, talleres y seminario de la carrera. Este trabajo se presenta frente a un jurado, con la participación activa del profesor- tutor y el comitente.

OBJETIVOS Trabajo de Vinculación Productiva de Diseño de Indumentaria

Como cierre del proceso de capacitación en el proceso de diseño, el alumno deberá realizar un trabajo de vinculación productiva, dando respuesta a las necesidades planteadas por un comitente real seleccionado por el alumno, como un acercamiento a las condiciones reales del mercado en vista a su futura inserción profesional.

ES COPIA



CONTENIDOS: Trabajo de Vinculación Productiva de Diseño de Indumentaria

Trabajo final con un comitente real detectado por el alumno.

Aplicación de todos los contenidos desarrollados durante la carrera, (ej, moldería, tecnología, ergonomía, figurín, marketing, diseño asistido por computadora, accesorios, etc.)

Opciones:

1-Detectar en una institución oficial o de bien público una necesidad real. Integrar todos los conceptos, destrezas y habilidades adquiridas durante la carrera aplicando la totalidad de los aspectos de un proyecto ejecutivo. Realizar un plan de necesidades en conjunto con una institución oficial o de bien público. Requerimientos, proyecto, detalles, plan de trabajo, proceso, etapas, presupuesto integrando todos los contenidos, destrezas y habilidades para su inserción en el medio.

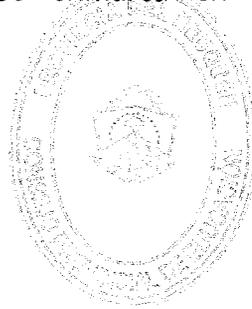
2-Pre-serie. Objetos de bajo costo factibles de ser fabricados industrialmente y comercializados en la región. Se integran todos los contenidos, destrezas y habilidades que han adquirido durante la carrera.

Tiene como objetivo la inserción del alumno en la comunidad detectando una necesidad real de acción social, con la posibilidad de realizar una pequeña producción piloto, y siendo éste un nexo real con posibles trabajos futuros.

De esta manera el alumno ya se enmarca en una especialidad, ya sea de indumentaria o accesorios.

ES COPIA

DANIEL EDUARDO PAYLLALEF
Director General de Despacho
Consejo Provincial de Educación



Tec. OSCAR JAVIER COMPAN
Subsecretario de Educación y Presidente
del Consejo Productivo de Educación

Dr. MONICA YASMIN PORTIANO
SECRETARÍA GENERAL Y ADMINISTRACIÓN
Consejo Provincial de Educación

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