

LA PLATA, 29 ENE 2003

Visto el Expediente N°5801-381.107/00,y,

CONSIDERANDO:

Que, se tramita la aprobación del Diseño Curricular de la "TECNICATURA SUPERIOR EN DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE INDUMENTARIA" elevado por el INSTITUTO SUPERIOR "ANDREA PALLADIO" (DIPREGEP E/T) del distrito de GENERAL PUEYRREDÓN;

Que analizado el Diseño Curricular, la Comisión de Diseños Curriculares del Consejo General de Cultura y Educación, consideró necesario realizar reuniones con representantes de diversas instituciones que implementan dicha carrera y especialistas representantes de la Dirección de Educación Superior, con el objeto de aunar criterios y consensuar aspectos de la propuesta presentada.

Que dicho Diseño Curricular, se encuadra en la normativa vigente, RESOLUCIÓN N°3804/01;

Que el rápido desarrollo tecnológico y el fenómeno de la globalización, hacen que todas las carreras de formación de servicios, respondan a la demanda emergente de la sociedad actual;

Que ante la integración a procesos de intercambio y comunicación "universal", la formación y capacitación de recursos humanos en el diseño y la producción son necesarios para preservar nuestra identidad cultural;

Que en virtud de lo expresado corresponde derogar la RESOLUCIÓN N°00388/93;.

Que la derogación que se impulsa lo es sin perjuicio de los derechos adquiridos por los alumnos, ya que, al momento de su inscripción se encontraba en vigencia la norma en cuestión;

Que el CONSEJO GENERAL DE CULTURA Y EDUCACIÓN aprobó en sesión de fecha 11-12-02 el dictamen de la Comisión de Diseños Curriculares y aconseja el dictado del correspondiente acto resolutivo;

Que en uso de las facultades conferidas por el Artículo 33 inc. u) de la LEY 11612 resulta viable el dictado del pertinente acto administrativo;

///

///2

Por ello,

EL DIRECTOR GENERAL DE CULTURA Y EDUCACIÓN

R E S U E L V E:

ARTÍCULO 1º Derogar la RESOLUCIÓN N°00388/93; y toda otra norma que
----- se oponga a la presente..

ARTÍCULO 2º Aprobar el Diseño Curricular de la "TECNICATURA
----- SUPERIOR EN DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE INDUMENTARIA",
cuya Fundamentación, Perfil Profesional, Competencia, Contenidos, como
Anexo I, forma parte de la presente Resolución.

ARTÍCULO 3º Determinar que a la aprobación de la totalidad de los Espacios
----- Curriculares constituyentes del Diseño referido en el párrafo
precedente, corresponderá el título de "TÉCNICO SUPERIOR EN DISEÑO Y
PRODUCCIÓN DE INDUMENTARIA "

ARTÍCULO 4º Establecer que los alumnos que han iniciado su cursada por el
----- Diseño Curricular aprobado por la RESOLUCIÓN N° 00388/93,
finalizarán sus estudios por dicho Diseño.

ARTÍCULO 5º Establecer que la presente Resolución será refrendada por la
----- Vicepresidente 1º del Consejo General de Cultura y Educación.

ARTÍCULO 6º Registrar esta Resolución que será desglosada para su archivo
----- en la Dirección de Coordinación Administrativa, la que en su lugar
agregará copia autenticada de la misma. Comunicar al Departamento Mesa
General de Entradas y Salidas; notificar al Consejo General de Cultura y
Educación; a la Subsecretaría de Educación; a la Dirección Provincial de
Educación de Gestión Privada; a la Dirección de Educación Superior.

C.E.

RESOLUCIÓN N° **282**

A N E X O I

TECNICATURA SUPERIOR EN DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE INDUMENTARIA

FUNDAMENTACIÓN

Este Diseño Curricular tiene por objetivo establecer criterios jurisdiccionales en la transformación de los planes de estudio de la Tecnicatura Superior en Diseño y Producción de Indumentaria, en respuesta a los diferentes proyectos de innovación y modificación de planes vigentes, elaborados y presentados por las Direcciones de Instituciones de Enseñanza Superior del ámbito de la Provincia de Buenos Aires.

En los estudios de factibilidad se evidenció, por un lado, que la demanda existe y por otro, la necesidad que tiene esta área de contar con recursos humanos capacitados con una formación académica y técnica estrechamente vinculada con la realidad del mercado de trabajo local, las tecnologías más avanzadas y la competitividad del mercado laboral.

Posibilitar la inserción del Diseñador en la realidad social, económica y cultural que le tocará actuar.

Para responder a estos interrogantes, necesitamos seguir elaborando desde distintas especificidades profesionales los marcos culturales y valorativos con la capacidad técnica suficiente para poder expresarlos también en el lenguaje gráfico manual y asistido, audiovisual del diseño, del espacio, estético, simbólico, todo lo cual puede seguramente, colaborar en la democratización y desarrollo cultural del espacio nacional.

Pensar en un Diseñador simplemente como un eficiente aplicador de recetas exitosas, un manipulador de formas y soluciones superficiales prescindiendo de la economía, la ergonomía, la política o lo que es peor no teniendo en cuenta las necesidades del mercado, la motivación y el marco cultural de todos los estratos sociales de la región donde se inserte, significa, ni más ni menos, que una negación del Diseño y de su rol auténtico en la sociedad.

La reciente conformación de sistemas de integración regional, sumado al fenómeno de la globalización, conjuntamente con las transformaciones constantes en el campo tecnológico con la incorporación decisiva de la Informática como herramienta del Diseño ha determinado una readecuación de la industria, que en muchos casos no ha sabido dar respuesta a los cambios acontecidos.

También es necesario formar recursos humanos profesionales para readecuar propuestas creativas y poder hacer frente a una elevada competitividad comercial empresarial, a fin de generar cambios a partir de una formación actualizada, exigente e interdisciplinaria que permita una inserción dinámica y transformadora en el campo productivo.

La enseñanza y la práctica del Diseño considerado como una herramienta de ajuste entre el ser humano, sus necesidades y aspiraciones y el entorno material que lo rodea con los elementos físicos y simbólicos que lo componen, los cuales no son considerados como un fin en sí mismo sino solo medios para que el hombre mejore su calidad de vida.

Formar profesionales con seriedad ética y solvencia estética, analíticos de lo funcional, racionales en los costos, con un buen manejo comunicacional y psicológico para expresar sus ideas y la idoneidad tecnológica suficiente como para valorar especialmente la efectivización y materialización de los proyectos por medios industriales o artesano-industriales.

La competitividad es otro aspecto muy importante que la actual sociedad nos impone como desafío, por lo tanto desde el punto de vista de la formación de profesionales que tengan capacidad de competir y la posibilidad de insertarse laboralmente con éxito, es necesario incorporar aquellos contenidos que son indispensables para una formación completa, según requerimiento del mercado laboral en el que se supone que el profesional se deberá insertar.

Favorecer la integración regional entre los Institutos, la Provincia de Buenos Aires y la Comunidad, en relación con la educación y el trabajo.

Desarrollar la capacidad de comprensión y reflexión acerca de las relaciones existentes entre el arte, diseño y sociedad y colaborar con la formación ética y estética del estudiante, a fin de posibilitar una visión crítica sobre los productos culturales y la necesidad de su adecuación a las expectativas y características del usuario.

Desarrollar gradualmente en el estudiante el conocimiento y la capacidad metodológica de identificar, comprender y resolver un problema creativamente, en sus aspectos funcionales, formales, estéticos, racionales y tecnológicos.

Capacitar al estudiante en la realización de proyectos integrales de diseño teniendo en cuenta el proceso estético creativo, las características ergonómicas, socio económico, socio-cultural, costumbres funcionales y estéticas del usuario, las tendencias formales, los aspectos económicos, los materiales posibles y las técnicas constructivas factibles.

Posibilitar la conceptualización de las pautas que rigen el campo de la percepción visual a fin de facilitar la producción y la comunicación del mensaje y adiestrar a los alumnos en el manejo de las técnicas de representación y expresión universales y necesarias para el desempeño profesional, bocetos, croquis, color, dibujo asistido, en un marco de actualización constante

PERFIL DEL TÉCNICO SUPERIOR EN DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE INDUMENTARIA

1. Competencia General

El Diseñador de Indumentaria estará capacitado para comprender y dar respuestas a la compleja necesidad humana de elegir y usar prendas de vestir.

Evaluar la calidad y la aptitud de la indumentaria específica según el destino y de su proceso de producción.

Dominar los aspectos teóricos y la ejecución práctica del proceso de Diseño y Producción de Indumentaria, interactuando las expresiones estéticas y funcionales con la técnica y la economía.

Proponer respuestas a las necesidades específicas de un usuario cliente, prestando atención suficiente a las problemáticas regionales, aceptando el desafío que significa responder tanto a nuestras pautas socioculturales, económicas, tecnológicas y climáticas como una posible inserción global.

2. Área de Competencia

Diseñar y producir indumentaria y accesorios para diferente uso y usuario.

Crear diseños y texturas para la industria afín.

Evaluar y controlar la calidad de indumentaria y accesorios.

Analizar y emitir opinión crítica sobre productos y tendencias.

Seleccionar, adecuar y diseñar objetos accesorios de la indumentaria.

Asesorar a empresas o a terceros sobre temas de incumbencia

Planificar, dirigir, contratar, controlar y administrar eventos relacionados con la moda.

Determinar los materiales e instalaciones para la producción de los diseños propios o de otros.

3. Área de Desempeño Ocupacional

Se podrá desempeñar como profesional independiente, ó incorporarse a equipos de trabajo multidisciplinarios (publicitarios, periodísticos, sociológicos, fotográficos, etc.).

- Estudio propio
- Empresas industriales dedicadas a la producción de textiles. Control de Calidad.
- Empresas comerciales Firmas de Diseño. Talleres de Alta Costura. Diseño y Producción Textil. Diseño y producción de indumentaria y accesorios.
- Empresas del área de la publicidad Post-producción (packaging, puntos de venta, exposiciones, venta, etc.).
- Empresas de comunicación, periodísticas y de asesoramiento empresarial.

EL PLAN DE ESTUDIOS SE DIVIDE EN:

- ❑ Espacios básicos de formación, que abarcan distintos aspectos conceptuales, metodológicos, técnicos y prácticos imprescindibles para la formación e inserción en el ámbito laboral del diseño, que también forman parte de los planes de otras tecnicaturas. Por ejemplo *Diseño de Interiores*.
- ❑ Espacios de formación específicos de la carrera de Diseño de Indumentaria y Textil

- ❑ Espacios de definición Institucional, que permiten incorporar a cada Institución contenidos específicos necesarios según la demanda regional.

La distribución de contenidos y articulación de los espacios se ha previsto para incorporar durante el primer año la mayor cantidad de herramientas al efecto de optimizar su uso en los cursos posteriores.

La duración y acreditación de las asignaturas podrá ser cuatrimestrales ó anuales, presenciales o semi presenciales con tutoría lo que permitirá flexibilizar la infraestructura, equipamiento, cobertura de cátedras y respuesta a la demanda regional del alumnado de los Institutos.

Por otro lado la incorporación del 4to. año como un nivel de especialización posibilita a los alumnos la continuidad en su formación, profundizar específicamente en una temática en el campo del diseño. Dado lo innovador de esta diseño curricular es que podrá ser ofrecida a la comunidad pudiendo acceder al cursado del 4to. año profesionales con incumbencia en el área, egresados de otras Instituciones con títulos oficiales.

La propuesta será definida, diseñada e implementada según el interés personal de los estudiantes cursantes de la carrera. La necesidad, interés ó demanda de la comunidad en el ámbito regional, pudiendo ofrecer una ó más de una especialización.

TECNICATURA SUPERIOR EN DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE INDUMENTARIA

PRIMER AÑO

ESPACIO DE FORMACIÓN BÁSICA 224 hs. reloj					ESPACIO DE FORMACIÓN ESPECÍFICA 288 hs. reloj				E.D.I. 32 hs. reloj
Historia del Arte 1	Informática 1	Ergonomía	Metodología de la Investigación	Lenguaje Visual 1	Práctica Profesional 1 (Diseño Indumentaria 1)	Historia Indumentaria y Textil 1	Moldería 1	Tecnología y Materiales 1	Espacio Institucional
32 hs. reloj	64 hs. reloj	32 hs. reloj	32 hs. reloj	64 hs. reloj	128 hs. reloj	32 hs. reloj	64 hs. reloj	64 hs. reloj	32 hs. reloj
PRÁCTICA INSTRUMENTAL Y EXPERIENCIA LABORAL									
FORMACIÓN ÉTICA Y MUNDO CONTEMPORÁNEO									
544 hs. reloj									

SEGUNDO AÑO

ESPACIO DE FORMACIÓN BÁSICA 224 hs. reloj				ESPACIO DE FORMACIÓN ESPECÍFICA 288 hs. reloj			E.D.I. 32 hs. reloj	
Historia del Arte 2	Informática 2	Marketing	Lenguaje Visual 2	Práctica Profesional 2 (Diseño Indumentaria 2)	Historia Indumentaria y Textil 2	Moldería 2	Tecnología y Materiales 2	Espacio Institucional
32 hs. reloj	64 hs. reloj	64 hs. reloj	64 hs. reloj	128 hs. reloj	32 hs. reloj	64 hs. reloj	64 hs. reloj	32 hs. reloj
PRÁCTICA INSTRUMENTAL Y EXPERIENCIA LABORAL								
FORMACIÓN ÉTICA Y MUNDO CONTEMPORÁNEO								
544 hs. reloj								

TERCER AÑO

ESPACIO DE FORMACIÓN BÁSICA 160 hs. reloj			ESPACIO DE FORMACIÓN ESPECÍFICA 352 hs. reloj					E.D.I. 32 hs. reloj
Historia del Arte 3	Informática 3	Inglés 1	Práctica Profesional 3 (Diseño Indumentaria 3)	Lenguaje Visual 3	Historia Indumentaria y Textil 3	Moldería 3	Tecnología y Materiales 3	Espacio Institucional
32 hs. reloj	64 hs. reloj	64 hs. reloj	128 hs. reloj	64 hs. reloj	32 hs. reloj	64 hs. reloj	64 hs. reloj	32 hs. reloj
PRÁCTICA INSTRUMENTAL Y EXPERIENCIA LABORAL								
FORMACIÓN ÉTICA Y MUNDO CONTEMPORÁNEO								
544 hs. reloj								

Título: **Diseñador de Indumentaria**

CUARTO AÑO

Especialización: DISEÑO DE ACCESORIOS Y CALZADO

ESPACIO DE FORMACIÓN BÁSICA 192 hs. reloj			ESPACIO DE FORMACIÓN ESPECÍFICA 224 hs. reloj			
Historia del Arte 4	Medios Audiovisuales	Inglés 2	Práctica Profesional 4 (Diseño de Calzado)	Tecnología y Materiales	Taller de Moldería	Taller de Diseño de Accesorios
64 hs. reloj	64 hs. reloj	64 hs. reloj	96 hs. reloj	64 hs. reloj	32 hs. reloj	32 hs. reloj
PRÁCTICA INSTRUMENTAL Y EXPERIENCIA LABORAL						
FORMACIÓN ÉTICA Y MUNDO CONTEMPORÁNEO						
416 hs. reloj						

TÍTULO: Técnico Superior en Diseño y Producción de Indumentaria (especializado en Diseño de Accesorios y Calzados)

Especialización: DISEÑO DE ALTA COSTURA

ESPACIO DE FORMACIÓN BÁSICA 192 hs. reloj			ESPACIO DE FORMACIÓN ESPECÍFICA 224 hs. reloj		
Historia del Arte 4	Medios Audiovisuales	Inglés 2	Práctica Profesional 4 (Diseño Alta Costura)	Tecnología y Materiales	Taller de Moldería
64 hs. reloj	64 hs. reloj	64 hs. reloj	96 hs. reloj	64 hs. reloj	32 hs. reloj
PRÁCTICA INSTRUMENTAL Y EXPERIENCIA LABORAL					
FORMACIÓN ÉTICA Y MUNDO CONTEMPORÁNEO					
416 hs. reloj					

TÍTULO: Técnico Superior en Diseño y Producción de Indumentaria (especializado en Diseño de Alta Costura)

Especialización: DISEÑO TEXTIL EN TEJIDO DE PUNTO

ESPACIO DE FORMACIÓN BÁSICA 192 hs. reloj			ESPACIO DE FORMACIÓN ESPECÍFICA 224 hs. reloj			
Historia del Arte 4	Medios Audiovisuales	Inglés 2	Práctica Profesional 4 (Taller Diseño)	Tecnología y Materiales	Taller de Moldería y Producción	Entrenamiento Profesional
64 hs. reloj	64 hs. reloj	64 hs. reloj	96 hs. reloj	64 hs. reloj	32 hs. reloj	64 hs. reloj
PRÁCTICA INSTRUMENTAL Y EXPERIENCIA LABORAL						
FORMACIÓN ÉTICA Y MUNDO CONTEMPORÁNEO						
416 hs. reloj						

TÍTULO: Técnico Superior en Diseño y Producción de Indumentaria (especializado en Diseño Textil en Tejido de punto)

Especialización: DISEÑO TEXTIL

ESPACIO DE FORMACIÓN BÁSICA 192 hs. reloj			ESPACIO DE FORMACIÓN ESPECÍFICA 224 hs. reloj			
Historia del Arte 4	Medios Audiovisuales	Inglés 2	Práctica Profesional 4 (Taller Diseño)	Tecnología y Materiales	Taller de Moldería	Entrenamiento Personal
64 hs. reloj	64 hs. reloj	64 hs. reloj	96 hs. reloj	64 hs. reloj	32 hs. reloj	64 hs. reloj
PRÁCTICA INSTRUMENTAL Y EXPERIENCIA LABORAL						
FORMACIÓN ÉTICA Y MUNDO CONTEMPORÁNEO						
416 hs. reloj						

TÍTULO: Técnico Superior en Diseño y Producción de Indumentaria (especializado en Diseño Textil)

CONTENIDOS

PRIMER AÑO

HISTORIA DEL ARTE 1

Expectativas de Logro

Reconocimiento y Comprensión de la evolución de los movimientos artísticos con una mirada integradora de cada sociedad, por medio de la investigación, la observación, el análisis y la crítica de distintos acontecimientos políticos filosóficos, culturales, económicos y manifestaciones artísticas a través del tiempo.

Contenidos

- Introducción a la Historia del arte. Ubicación en línea de tiempo del contexto histórico filosófico, social, artístico y económico, desde el comienzo de los períodos históricos hasta el siglo XXI.

Finales del Siglo XIX

- La revolución Industrial: hacia una moderna estética. Artes, ciencia e industria.
- El pensamiento. La ciudad industrial. La Fotografía y el cine. El arte gráfico.
- La escuela de Paris. El Impresionismo y el postimpresionismo. Procedimientos técnicos y visión del mundo exterior.
- Simbolismo y modernismo.
- Los años de la guerra y de la post guerra. Difusión del estilo Internacional
- La ruptura cromática: el Fauvismo. De la figuración a la abstracción: el expresionismo
- La escuela de Chicago:
- La ruptura con el espacio geométrico: el cubismo. El nuevo lenguaje. La influencia del arte primitivo y arcaico. Los istmos
- La búsqueda del movimiento: el futurismo
- La autonomía del color y de la forma: el arte abstracto
- Nihilismo y ruptura total: el dadaísmo
- El arte Abstracto: el constructivismo y el neoplasticismo-De Stijl

Década del 30: El arte de entre guerras: Picasso

- Post guerra: Dadaísmo
- Consciente, Subconsciente y tradición: el surrealismo.
- La autonomía de la forma: abstracción geométrica–Kandinsky
- La Bauhaus: Gropius
- El arte figurativo: Henry Moore. Italia. Alemania. Rusia.

Década del 40: Europa: La abstracción: el arte concreto. El in formalismo.

- Estados Unidos: La abstracción y el biomorfismo. El expresionismo abstracto. De la geometría a la tecnología: Cientismo y arte óptico. Figuración. Arte Pop. Nuevo Realismo.
- Definición de la estética minimalista

Décadas del 70 y 80: La superación de los medios artísticos tradicionales. Del objeto al concepto. Del concepto a la imagen. La figura narrativa. El Hiperrealismo. Retorno a la pintura.

- La recuperación de los expresionismos. Europa. Graffiti y gueto. EE.UU.
- Del Neoconceptual a la neoabstracción.
- El mundo actual. Post Modernismo. Transferencia cultural y globalización.

Perfil docente: Profesores de Historia, Historia del Arte, y otros profesionales que acrediten formación en la especialidad.

INFORMÁTICA 1

Expectativas de Logro

Manejo básico de una computadora personal y el manejo de los sistemas de software y hardware como herramienta de diseño y comunicación por medio del entrenamiento y conocimiento de las posibilidades de los programas, compatibilidades y principios de funcionamiento.

Contenidos

- Conocimiento general del equipo. La computadora. Sus partes.
- Conceptos de Hard y Soft.
- Diferentes periféricos y su utilidad.
- Instalación de programas.
- Introducción al sistema operativo D.O.S.
- Windows.
- Procesadores de texto.
- Editores de textos y gráficos.
- Write y paintbrush.
- Windows en todos sus componentes: proceso de texto, tipografía, imágenes, dibujo, etc.
- Software: menú principal, editor gráfico, ordenes de dibujo, edición de visualización, control de CPAS, colores, tipos de línea, bloques.
- Acceso a Internet

Perfil docente: Profesionales Universitarios, Licenciados, Técnicos Superiores y Profesores en la especialidad, cuyo título acredite formación específica en el campo de la informática.

ERGONOMÍA

Expectativas de Logro

Capacidad para diagnosticar y evaluar el sistema medio-sujeto-objeto a través del campo de la investigación y la aplicación dirigida a la obtención del incremento en eficiencia, seguridad y comodidad en las actividades humanas.

Contenidos

- Principios básicos de antropometría, ergonomía El hombre como entidad física.
- Ergonomía y el entorno físico.
- Concepto de confort e inconfort y su relación con la calidad de vida.
- Ergonomía espacial, Ergonomía sonora, Ergonomía visual. Ergonomía táctil.
- Antropometría, Información y procesos de medición.
- Relaciones entre medidas antropométricas y su aplicación en el diseño específico de un objeto.
- El diseño ergonómico y la antropometría.
- Sistemas hombre-objeto
- Antropometría y espacios de actividad.
- Antropometría aplicada a la indumentaria y accesorios.
- Antropometría aplicada a las condiciones especiales del hombre.
- Barreras funcionales.
- La realidad virtual y su impacto en estudios ergonómicos.
- Señales auditivas y visuales.

Perfil docente: Ergónomos, Arquitectos, Ingenieros Industriales, Ingenieros en Seguridad, Licenciados, Técnicos Superiores en Diseño Industrial, Interior o Indumentario, Diseñadores de Interior, Diseñador de Indumentaria, Diseñador Industrial y otros profesionales que acrediten formación en la especialidad.

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Expectativas de Logro

Capacidad para organizar los saberes personales, necesarios para la formación y especialización continua, a través de la investigación.

Contenidos

- Los métodos científicos de investigación.
- Fuentes: distintos tipos.
- Sistematización de la información.
- Elaboración de hipótesis.
- Recopilación de datos.
- Los resultados de validez científica.
- Aspectos legislativos de la información.

Perfil docente: Profesionales Universitarios, Licenciados, Técnicos Superiores y Profesores cuyo título acredite formación en el campo de la Metodología,

PRÁCTICA PROFESIONAL 1 (DISEÑO DE INDUMENTARIA 1)

Expectativas de Logro

Capacidad profesional para desempeñarse competentemente en el campo del diseño comprendiendo su alcance como actividad de desarrollo creativo, resolviendo propuestas y demandas concretas, seleccionando los elementos acordes a las necesidades del objeto a diseñar.

Contenidos

- El diseño. El mensaje visual. Conceptualización del diseño y el acto de diseñar. Alcances del diseño (artes plásticas, gráfica, fotografía, objetos, indumentaria).
- Proporción y ritmo: Predominio y subordinación. Movimiento, equilibrio. Naturaleza de la unidad, fundamento de la unidad visual. Movimiento en el diseño.
- El color y la forma: cualidades de las sensaciones visuales. Estructura del campo visual. Forma y composición. Organización de la figura (ubicación, dimensión). La forma y su organización tridimensional. El color como elemento del diseño. Selección del color por su significado. Relación con la forma.
- El vestido: La prenda de vestir, su función, tipos y usos. Industria y Alta costura: concepto. Características funcionales. La construcción masiva: indumentaria de trabajo, deporte, el pret a porter industrial. El diseño único, la seriación, identificación personal. Creación de la identidad. El cliente.
- Materiales y herramientas: relación material–producto. Los materiales en el diseño: industriales, manufacturados, naturales. Su uso y adaptación.
- La colección: Concepto general sobre la idea de colección. La identidad del producto de moda. Su presentación corporativa. El objeto, producto, envase, su punto de venta, los accesorios.
- La post producción.

Perfil docente: Diseñador de Indumentaria, Diseñador Industrial y otros profesionales que acrediten formación en la especialidad.

LENGUAJE VISUAL 1

Expectativas de Logro

Selección de técnicas y materiales adecuados para la representación, Identificación de características formales de los materiales y herramientas de diseño y su adecuación a las necesidades expresivas.

Contenidos

- Importancia de la representación gráfica en el desarrollo y la expresión.
- Introducción a los lenguajes artísticos y a las técnicas gráficas.
- Medios y soportes disponibles.
- La observación y la percepción visual.
- Análisis de elementos conceptuales plásticos, expresivos y compositivos. Textura. Volumen. Dimensión. Escala. Posición. Dirección. Equilibrio.
- Morfología y estructura visual.
- La trama como soporte estructural de la forma. Redes y grillas de construcción.
- La estructura como sostén de la forma, las formas portantes (estructura de la figura humana)
- Simetría y equilibrio. El ritmo. Centro de interés.
- Estatismo y movimiento. La geometría como ordenamiento racional.
- Características de la forma. Concepto de simple, complejo, cóncavo, convexo, orgánico, inorgánico, regular e irregular.
- Plano y textura.
- Materiales y herramientas en el diseño: papeles cartones, soportes vinílicos, selecciones adecuadas.
- Escala de valores monocromático. Aproximación a la teoría del color.

Perfil docente: Diseñador de Indumentaria, Diseñador Industrial y otros profesionales que acrediten formación en la especialidad.

HISTORIA DE LA INDUMENTARIA 1

Expectativas de Logro

Capacidad crítica estética, comprendiendo el sentido más amplio de la moda, los métodos de diseño, la tecnología, las conductas de los realizadores y de los destinatarios según la época y la cultura.

Contenidos

- El vestido como expresión del espíritu del tiempo.
- Desarrollo intuitivo y cognitivo de la temática.
- El vestido como comunicación. Códigos indumentarios.
- Introducción al estudio de la moda. Moda y sociedad.
- Moda vestimentaria y no vestimentaria. Moda consumo.
- Momentos Históricos. Ciclos de la moda, furores, largos y tiempos.
- Moda y poder: El cuerpo. Códigos Estéticos.
- Orígenes del vestido. Decoración, aspectos formales y funcionales. Protección, motivos físicos, morales, psicológicos. Pudor, motivos sexuales y sociales.
- La indumentaria como signo y símbolo.
- Las figuraciones corporales en las distintas épocas y espacios. Imaginarios. La obra de arte como metáfora epistemológica.

Último cuarto del siglo XIX. L Belle Epoque.

- La burguesía en todo su poderío. Nuevas tecnologías. Exposiciones industriales, los almacenes. Paris el centro del arte. Arts and Crafts y art Nouveau textiles. Anilinas artificiales y los nuevos colores. Nacimiento de la alta costura. El primer gran diseñador: Worth. El arte de la burguesía. El auge de la moda Burguesa.

El siglo XX. Las vanguardias pictóricas: los istmos. Artistas y diseñadores, Picasso, Coco Chanel, Dalí Somaparelli.

- Arte Decó: Cine y moda. Diseño gráfico, el cartelismo.
- La década del 10 y sus diseñadores. Los años locos. El lugar de la mujer, la entre guerra.
- La década del 30 y 40. Las guerras y su influencia en la moda mundial. El New Look, de Cristian Dior, los diseñadores europeos.

- La moda a partir de los años 50, el consumo de masas, la moda se expande. Estilos característicos y casas de moda. La moda joven irrumpe en el escenario. EE.UU. como centro del diseño y la moda. Prenda arquetípicas: el Jean.
- Cultura de las masas y mimetismo. La moda consumista.
- La década del 60. El Pop, la moda cosmonáutica. Los nuevos materiales. El hipismo, influencias.
- Los años 70, la moda retro, los ciclos de la moda.
- Los años 80, las mega modelos. El rito de la moda sacraliza, los diseñadores estrella.
- Los 90, diseñadores modelos, alta costura y pret a porter, la segmentación.
- Moda y poder. Las luchas simbólicas. La mujer. El cuerpo. El gobierno del cuerpo. El objeto de consumo. El placer del valor de uso.
- El sistema de la moda. Significante y significado. Sincronía y diacronía. Estrategias de conservación y estrategias de subversión. Moda y cine. La fábrica de sueños. La figuración del cuerpo en los medios de prensa. Clima cultural del ideal social.
- La anti moda: los beats. Los Punk. Reconocimiento de los diseñadores actuales.
- La vanguardia de la anti vanguardia. El higt Tech en la indumentaria. Tendencias en nuestro país. Diseñadores nacionales. Futuro de la moda.

Perfil docente: Diseñador de Indumentaria, Diseñador Industrial y otros profesionales que acrediten formación en la especialidad.

MOLDERÍA 1

Expectativas de Logro

Reconocimiento de la relación entre la morfología del vestido, el cuerpo humano, y las piezas planas que componen un sistema de moldes y la moldería como vínculo entre el cuerpo y el vestido desarrollando un sistema de moldería y profundizando en el conocimiento teórico del conjunto de saberes relacionados con la tecnología.

Contenidos

- El cuerpo humano y sus medidas como base para la relación entre talles y medidas
- Operaciones morfológicas sobre la estructura–Transformaciones
- Molde Base según tres sistemas: Delego, por sextas, de zampa
- Molde base de: manga, cuello, pollera, vestido. Pinzas, cintura y vista.
- Volumen tridimensional en maquetas de estudio

Perfil docente: Diseñador de Indumentaria, Diseñador Industrial y otros profesionales que acrediten formación en la especialidad

TECNOLOGÍA Y MATERIALES 1

Expectativas de Logro

Selección y adecuación de los materiales para usos específicos a través del conocimiento de los materiales básicos su origen, propiedades, transformación tecnológica y usos frecuentes.

Contenidos

- Evolución histórica de los materiales y técnicas textiles. Generalidades. De la artesanía a la industria. Tendencias en el uso de los materiales.
- Origen de la materia. Materiales textiles y no textiles. Fibras Técnicas. Obtención y fabricación. Propiedades. Identificación de propiedades. Clasificación.
- Propiedades de las superficies textiles. Colores y pigmentos. Texturas. Calidad superficial. Caída. Cuerpo. Tensión y contracción. Ritmo. Trabajos morfológicos con la materia. Bi y tridimensión.
- Introducción a la elaboración de textiles.
- Hilos: lisos y texturización. Diseño de hilos. Mezclas.

- Tejeduría: plana, de punto, encajes, bordados.
- Tejidos industriales y artesanales. NO tejidos. Tecnologías. Teñido. Estampado.

Perfil docente: Profesionales que acrediten formación en la especialidad.

SEGUNDO AÑO

HISTORIA DEL ARTE 2

Expectativas de Logro

Reconocimiento y comprensión del surgimiento y evolución de los movimientos artísticos con una mirada integradora de cada sociedad por medio de la investigación, la observación, el análisis y la crítica de distintos acontecimientos políticos filosóficos, culturales, económicos y manifestaciones artísticas a través del tiempo.

Contenidos

Prehistoria: El hombre y sus orígenes.

- El Paleolítico y el Neolítico. Aparición de la metalúrgica y la alfarería.

Historia Antigua: Las primeras civilizaciones.

- Mesopotamia: Los Sumerios. Los Asirios. Siria. Hebreos.
- Los Persas.
- Egipto: El Imperio antiguo y el nuevo. Expresiones artísticas
- Grecia: El período arcaico y el clásico. El helenismo. Evolución de la figura humana. El arte griego.
- El lejano Oriente: China. Los Celtas
- Asia Meridional: Hinduismo y Budismo.
- Roma: La civilización romana. La república romana. Pompeya: vida cotidiana, pintura y escultura.
- El Imperio Romano de Oriente. El fin del Imperio Romano. Las sucesivas invasiones.
- El cristianismo.

El mundo en la Edad Media: El colapso del mundo clásico.

- Las invasiones germánicas El feudalismo
- El Imperio Bizantino
- El Islam: las conquistas árabes
- El Sacro Imperio Romano. La recuperación de occidente. La iglesia medieval. La recuperación europea.
- Las cruzadas. Enfrentamiento de Oriente y occidente. La crisis del mundo medieval.
- Los Imperios de Asia: China Imperial. El Imperio Mongol. China Ming. El contacto con Europa. El Imperio Mogol.
- Expansión Otomana
- Japón Imperial.
- Los Nuevos mundos: Culturas del Pacífico: Polinesia. Reinos Africanos.
- Fin de la Edad Media. Expansión Marítima. Monarquías y comercio europeo.
- El Renacimiento. Auge de las artes y ciencias.

Perfil docente: Idem Historia del Arte 1

INFORMÁTICA 2

Expectativas de Logro

Manejo de un software específico como herramienta auxiliar del diseñador, para la representación de prendas de vestir.

Contenidos

- Herramientas básicas de Corel Draw:
- Zoom, forma, bèzier, mano alzada, paletas.
- Rellenos: degradado. Creación de patrones. Texturas. Bordes
- Nodos, Modificaciones. Conversión a curva.
- Líneas guía. Reglas, cuadrícula
- Autocad: configuración.
- Autocad como editor de dibujos.
- Planta, corte, vista y acotamiento.
- Elevaciones y puntos de vista.
- Programas de bases de datos y planillas de cálculo

Perfil docente: Idem Informática 1

MARKETING

Expectativas de Logro

Capacidad para relacionar el lanzamiento de los productos y los servicios con una mirada integradora de la sociedad mercado, las artes y el diseño.

Contenidos

- Concepto de economía.
- Producción, distribución y consumo.
- Demanda, oferta, mercado, empresa.
- El área de comercialización, su organización y su relación con las restantes áreas de una empresa.
- Objetivos de Marketing y ventas.
- Decisión, población, participantes y proceso de compra.
- Modelos de decisión del consumidor.
- El producto. Mercado y meta. Target.
- Costos: concepto y clasificación.
- Tipos de mercado.
- Canales de distribución.
- Planificación de ventas.
- La investigación y los sistemas de información aplicados al Marketing.
- Inserción en el campo laboral, áreas de competencia y status profesional.
- Comercialización

Perfil docente: Profesionales Universitarios, Licenciados, Técnicos Superiores y Profesores en la especialidad, cuyo título acredite formación en el campo de la comercialización.

PRÁCTICA PROFESIONAL 2 (DISEÑO DE INDUMENTARIA 2)

Expectativas de Logro

Capacidad profesional para desempeñarse competentemente en el campo del diseño comprendiendo su alcance como actividad de desarrollo creativo, resolviendo propuestas y demandas concretas, seleccionando los elementos acordes a las necesidades del objeto a diseñar.

Contenidos

- El diseño. El mensaje visual. Conceptualización del diseño y el acto de diseñar. Alcances del diseño (artes plásticas, gráfica, fotografía, objetos, indumentaria)
- Proporción y ritmo: Predominio y subordinación. Movimiento, equilibrio. Naturaleza de la unidad, fundamento de la unidad visual. Movimiento en el diseño.
- El color y la forma: cualidades de las sensaciones visuales. Estructura del campo visual. Forma y composición. Organización de la figura (ubicación, dimensión). La forma y su organización tridimensional. El color como elemento del diseño. Selección del color por su significado. Relación con la forma.
- El vestido: La prenda de vestir, su función, tipos y usos. Industria y Alta costura: concepto. Características funcionales. La construcción masiva: indumentaria de trabajo, deporte, el pret a porter industrial. El diseño único, la seriación, identificación personal. Creación de la identidad. El cliente.
- Materiales y herramientas: relación material–producto. Los materiales en el diseño: industriales, manufacturados, naturales. Su uso y adaptación.
- La colección: Concepto general sobre la idea de colección. La identidad del producto de moda. Su presentación corporativa. El objeto, producto, envase, su punto de venta, los accesorios.
- La post producción.

Perfil docente: Profesionales Universitarios, Licenciados, Técnicos Superiores y Profesores en la especialidad, cuyo título acredite formación en el campo de la comercialización.

LENGUAJE VISUAL 2

Expectativas de Logro

Comprensión de la importancia de la comunicación en la interacción humana, reconociendo el valor estratégico de los recursos visuales para expresarse y utilizar el lenguaje artístico y la gráfica como vehículo para el diseño y la presentación de sus colecciones.

Contenidos

- Modelos de representación y de comunicación.
- Dibujo del natural y el croquis.
- Leyes de composición formal.
- La estructura. Relaciones y proporciones.
- Punto de vista.
- La línea y el contorno.
- Fondo y figura. El contorno y la mancha.
- El color. Fundamentos físicos.
- Colores luz y colores pigmento. Circulo cromático. Colores primarios y colores secundarios.
- Técnicas de témpera, acrílico, pasteles, tintas, rotuladores, marcadores y óleo.
- El brillo. Color local y color reflejado. Escala cromática. Claves tonales.
- Armonía. Composición y mezcla de colores. Color dominante. Colores cálidos, fríos y quebrados.
- Plano y espacio. La profundidad. Introducción a la tridimensionalidad.
- Luz y sombra. El claroscuro.
- Potencial lumínico de los colores y su equivalente en gris. Sombra propia y sombra proyectada
- Técnicas de aguada, acuarela, lápiz color y fibra.
- La visión de las tres dimensiones durante el proceso de diseño.
- Tratamiento de superficies. Texturas y tramas (representación de lo liso, lo suave, rugoso, áspero, brillante)

Perfil docente: Idem Lenguaje Visual 1

HISTORIA DE LA INDUMENTARIA 2

Expectativas de Logro

Capacidad crítica estética, comprendiendo el sentido más amplio de la moda, los métodos de diseño, la tecnología, las conductas de los realizadores y de los destinatarios según la época y la cultura.

Contenidos

Los Grandes Imperios Agrarios:

- Egipto. La decoración para el más allá. Sistemas de representación artística. Indumentaria. Ornamentos. Telas. Colores. El traje talar.
- Mesopotamia: la lana. Aportes de los diferentes pueblos. La decoración, el pudor y la protección.

La Antigüedad Clásica:

- Grecia: la estética. Cosmovisión. El canon. El ideal de la belleza. Órdenes. Indumentaria. El traje tala, telas, colores, ornamentos, el cuerpo, la gimnasia, el teatro y las máscaras.
- Roma: Indumentaria, ornamentos, telas, colores, signos indumentarios. Objetos decorativos.
- Las figuraciones corporales en las distintas épocas y espacios. Imaginarios. La obra de arte como metáfora epistemológica.

La Edad Media: la desintegración del mundo antiguo.

- Alta Edad Media: ruralización de la vida, enfrentamientos entre los pueblos, aporte de los pueblos bárbaros a la indumentaria, fusión.
- Baja Edad Media: florecimiento de una mentalidad, nacimiento del hombre occidental.

El Románico y el Gótico: La indumentaria como expresión de las nuevas condiciones de vida. El traje cosido y entallado. La diferencia sexual en el traje, su exaltación.

Siglo XIV: nacimiento de la moda, debate frente al tema.

- El Islam. La indumentaria musulmana. España musulmana
- India: el budismo.
- China: Palacios imperiales e indumentaria.
- Japón

Perfil docente: Ídem Historia de la Indumentaria 1

MOLDERÍA 2

Expectativas de Logro

Reconocimiento de la tecnología adecuada como herramienta del diseño a partir del acercamiento a los diferentes procesos productivos, selección de tecnologías en los distintos ámbitos de la producción por medio del conocimiento y comprensión de los distintos procesos de producción.

Contenidos:

- Transformaciones y moldes en los Tres Sistemas. Trazado.
- Base pantalón: transformaciones, corrección. Saco. Trajes de Baño. Ropa Interior
- Progresiones–Tizado–Herramientas y Máquinas simples.
- Comprensión y análisis de la problemática tecnológica

Perfil docente: Idem Moldería 1

TECNOLOGÍA Y MATERIALES 2

Expectativas de Logro

Capacidad para la elección acertada de las técnicas y materiales en el proceso de diseño y producción de indumentaria y para pronosticar el comportamiento del material, en función de mejorar las relaciones sujeto–producto–contexto por medio de la investigación y ensayo.

Contenidos

- Materias colorantes: generalidades clasificación y propiedades. Solideces. Colorantes, tintas, pigmentos como vehículo de color.
- Introducción a la tejeduría. Tejidos planos. El tejido.
- El telar. Ligamentos fundamentales.
- Tejidos de punto. El tejido. Maquinarias. Hilados. Puntos fundamentales.
- Encajes y bordados. El tejido. Maquinarias. Métodos artesanales e industriales.
- Introducción al estudio de la tintorería y estampado.
- Métodos de tintura. Afinidad. Igualación. Migración. Parámetros. Descripción esquemática de procesos de preparación y teñido.
- Mecanismo de estampado. Clasificación de los métodos de estampado. Estampaciones especiales. Síntesis de los procesos de estampado.
- Sistemas informáticos. Programas especiales para el desarrollo de materiales textiles. La bi y la tridimensión. Software integrados a la producción.

Perfil docente: Ídem Tecnología y Materiales 1

TERCER AÑO

HISTORIA DEL ARTE 3

Expectativas de Logro

Reconocimiento y comprensión del desarrollo y evolución de los movimientos artísticos con una mirada integradora de cada sociedad por medio de la investigación, la observación, el análisis y la crítica de distintos acontecimientos políticos filosóficos, culturales, económicos y manifestaciones artísticas a través del tiempo.

Contenidos

- El Renacimiento: Italia, Francia y en otros países de Europa. Los edificios. Las residencias. El ornamento.
- Manierismo
- Barroco: Italia, España, Francia, Flandes y Holanda, Inglaterra, Europa central y Rusia. Libertad y movimiento.
- Rococó: su significado. Francia, España. Salones, el artificio y el lujo. El fin de la aristocracia.
- Neoclasicismo: La burguesía como cliente, el capitalismo industrial.
- Romanticismo y arte. Arte y arquitectura Victoriana. El Eclecticismo y la revalorización de la Edad Media.

Perfil docente: Ídem Historia del Arte 1

INFORMÁTICA 3

Expectativas de Logro

Manejo de un software en 3D como herramienta auxiliar del diseñador, para la representación de prendas de vestir.

Contenidos

- Programas básicos de diseño asistido 3D.
- Herramientas avanzadas de Corel Draw:
- Efectos: transformaciones, extrusión, mezclas, silueta, envoltura.

- Edición. Insertar objeto de Internet.
- Herramientas de texto: edición, texto artístico, texto párrafo
- Efectos 3D. Mapas de bits
- Distorsionados, vectorización. Filtros de conexión
- Autocad R14 con personalización M2 ARQ
- CAD 32, ARCHICAD
- My House, Floor Plan Plus
- Scaneo, función Render

Perfil docente: Idem Informática 1

INGLES 1

Expectativas de Logro

Capacidad para comunicarse en un lenguaje cotidiano, comprendiendo el material escrito y hablado, utilizando las estructuras y vocabulario desarrollados en el curso.

Contenidos

- Estructuras elementales para desarrollar un diálogo de comunicación cotidiana.
- Verbos to be, can, must, Simple Present.
- Expresiones útiles.
- Comprensión de material gráfico–periodístico.
- Redacción, descripciones.
- Vocabulario relativo a la casa, el barrio, y la especialidad laboral.
- La hora pronombres, preposiciones, adverbios, adjetivos posesivos.
- Recrear situaciones en forma oral.
- Lectura comprensión de textos.
- Present continuos. Simple past, Present Perfect y formas de futuro aplicadas a la descripción y el relato.
- Formas interrogativas. Cuestionarios, Encuestas.

Perfil docente: Profesores cuyo título acredite formación específica en el área

PRÁCTICA PROFESIONAL 3 (DISEÑO DE INDUMENTARIA 3)

Expectativas de Logro

Capacidad profesional para desempeñarse competentemente en el campo del diseño comprendiendo su alcance como actividad de desarrollo creativo, resolviendo propuestas y demandas concretas, seleccionando los elementos acordes a las necesidades del objeto a diseñar.

Contenidos

- El diseño. El mensaje visual. Conceptualización del diseño y el acto de diseñar. Alcances del diseño (artes plásticas, gráfica, fotografía, objetos, indumentaria)
- Proporción y ritmo: Predominio y subordinación. Movimiento, equilibrio. Naturaleza de la unidad, fundamento de la unidad visual. Movimiento en el diseño.
- El color y la forma: cualidades de las sensaciones visuales. Estructura del campo visual. Forma y composición. Organización de la figura (ubicación, dimensión). La forma y su organización tridimensional. El color como elemento del diseño. Selección del color por su significado. Relación con la forma.
- El vestido: La prenda de vestir, su función, tipos y usos. Industria y Alta costura: concepto. Características funcionales. La construcción masiva: indumentaria de trabajo, deporte, el pret a porter industrial. El diseño único, la seriación, identificación personal. Creación de la identidad. El cliente.
- Materiales y herramientas: relación material–producto. Los materiales en el diseño: industriales, manufacturados, naturales. Su uso y adaptación.

- La colección: Concepto general sobre la idea de colección. La identidad del producto de moda. Su presentación corporativa. El objeto, producto, envase, su punto de venta, los accesorios.
- La post producción.

Perfil docente: Ídem Práctica Profesional 1

LENGUAJE VISUAL 3

Expectativas de Logro

Capacidad gráfica como vehículo para el diseño y la presentación de sus colecciones superando estereotipos visuales preestablecidos.

Contenidos

- La figura humana: estructura, canon de proporción (frente perfil, espalda, rotación, movimiento).
- El cuerpo como estructura, desnudo, la anatomía, vestido, los estilos.
- Diferencias hombre mujer
- El retrato, el boceto, la síntesis.
- La pose elegante. Dinamismo de la figura. Expresividad del movimiento.
- El dibujo de la cabeza: rostro. La cabeza en movimiento.
- Las manos: el movimiento
- Los pies: el movimiento
- El book del diseñador: finalidad y requisitos.

Perfil docente: Ídem Lenguaje Visual 1

HISTORIA DE LA INDUMENTARIA 3

Expectativas de Logro

Capacidad crítica y aptitud de valoración estética, comprendiendo el sentido más amplio de la moda, los métodos de diseño, la tecnología, las conductas de los realizadores y de los destinatarios según la época y la cultura.

Contenidos

El Renacimiento: cambios de pensamiento y de vestimenta. Renovación de la estética clásica. Las cortes, lujo y consumo ostentoso, la moda, su propagación. La moda aristocrática, imitación y diferenciación. La burguesía y su ascenso. El individualismo, el retrato. Telas, accesorios y ornamentos

Manierismo y Barroco: las corte absolutistas, la iglesia y La burguesía.

La corte de Luis XIV: modelo y centro de la moda europea. El espíritu de la contrarreforma. Protestantes y católicos. La exhuberancia y la teatralidad en la indumentaria. El consumo ostentoso. Arte y libertad de movimiento. Telas, accesorios y ornamentos.

Siglo XVIII y Rococó: el refinamiento y la gracia femenina. Los nuevos ámbitos de la moda. Salones, el artificio y el lujo, la moda aristocrática llega a su fin.

Revolución Francesa: Reflejo en la moda de los grandes cambios.

Revolución Industrial: expresión en la moda y la indumentaria. Panorama socio-económico-cultural. La burguesía como disparador y cliente de la moda. Cuatro grandes momentos del arte del siglo XIX: neoclasicismo, Romanticismo, Realismo e Impresionismo. Sus influencias en la moda. El capitalismo industrial y la expansión de la moda.

El Romanticismo: el arte y la mentalidad burguesa, la era victoriana: Sus valores, moral y costumbres, su expresión en la moda. La mujer victoriana y su estética. El eclecticismo y la revalorización de la edad media. Telas ornamentos y accesorios. Colores, sus códigos. La renunciación masculina a la ornamentación, el uniforme burgués. Las diferencias sexuales en el vestir. Roles y conductas.

Perfil docente: Ídem Historia de la Indumentaria 1

MOLDERÍA 3

Expectativas de Logro

Capacidad para evaluar las posibilidades de producción de productos tecnológicamente resueltos, utilizando los procesos productivos para la elaboración de proyectos de diseño y analizando el rol humano en los procesos productivos y los modos de innovación tecnológicos.

Contenidos

- Moldes y transformaciones en los tres sistemas de: prendas niño, embarazadas, indumentaria deportiva.
- Confección de Fichas Técnicas–Tipos.
- Maquinas y herramientas: tipos y aplicaciones
- Comprensión y análisis crítico de los diferentes métodos productivos
- Control de la calidad de la producción

Perfil docente: Ídem Moldería 1

TECNOLOGÍA Y MATERIALES 3

Expectativas de Logro

Selección y adecuación de los procesos de producción según las características de las prendas y los materiales para usos específicos a través de la exploración de los alcances reales que posee el tejido de punto y las técnicas de estampado en los distintos pasos del proceso productivo y el conocimiento de los materiales básicos su origen, propiedades, transformación tecnológica y usos frecuentes.

Contenidos

- Introducción al tejido de punto. Panorama histórico de la industria textil. Hilados. Variantes de hilados. Utilización.
- Introducción a la elaboración de paños. El tejido. Maquinaria. Clasificación de tejidos. Construcción de diferentes puntos.
- Proceso de Tejido de punto. Preparación de muestras. Revisado de pavos. Zurcido de paños. Lavado. Secado. Planchado. Entallado. Revisado. Bordado. Etiquetado y embolsado. Evaluación y corrección de muestras. Cartas de color. Lanzamiento de la colección. Fichas de producción.
- Introducción a la estampación: evolución histórica del estampado. Mecanismos. Relación colorante fibra. Afinidad. Fijación. Solideces. Estadísticas y tendencias del estampado. Preparación previa de fibras. Espesantes.
- Estampado de fibras celulósicas: pigmentos, plásticos o carriers, relieve, metálicos, perlados, devoreé, con plastisoles, corrosión, reserva, colorantes, reactivos, a la tina.
- Estampado de fibras proteicas: colorantes ácidos para lana y seda.
- Estampado de fibras sintéticas y mezclas poliamida, poliéster, acetato, triacetato y acrílico. Colorantes especiales para cada caso. Transferencias y sublimación.
- Procedimientos auxiliares. Condiciones de fijado y acabado. Solideces.
- Tecnología de la estampación.
- Schablonés planos. Schablonés cilíndricos. Estampado de prendas. Preparación previa. Técnicas de aplicación automática y manual. El diseño. Rapport. Negativos. Técnicas de confección manual y automática. Herramientas, materiales y equipo.
- Diseño Textil e Informática. De lo analógico a lo digital. El diseño textil asistido por PC. Sistemas especiales vinculados a la producción. El color. El producto virtual.

Perfil docente: Idem Tecnología y materiales 1

CUARTO AÑO

HISTORIA DEL ARTE 4

Expectativas de Logro

Reconocimiento y comprensión del desarrollo y evolución de los movimientos artísticos con una mirada integradora de cada sociedad por medio de la investigación, la observación, el análisis y la crítica de distintos acontecimientos políticos filosóficos, culturales, económicos y manifestaciones artísticas a través del tiempo.

Contenidos

- América precolombina: un continente con identidad propia. Arte y sistemas de representación. Cosmovisión y organización.
- Culturas andinas
- Las civilizaciones de Mezo América. Los Mayas
- Las civilizaciones de Perú
- Las culturas del Amazonas.
- América Precolombina. Los Incas. Los Aztecas. Indumentaria, ornamentos, materiales, colores y texturas
- El Barroco: Arquitectura, escultura y artes menores: México, Venezuela, Ecuador, Guatemala, Colombia, Perú, Bolivia. La vivienda urbana y rural. La moda.
- Rococó y Neoclasicismo: México, Centro América, el Caribe, Venezuela, Ecuador, Perú, Bolivia, Chile, Paraguay, Uruguay y Argentina.
- Romanticismo y modernismo: Hispanoamérica, de la independencia al surgimiento de la arquitectura moderna. La moda con la mirada europea. La generación del 80
- Tendencias actuales.

Perfil docente: Ídem Historia del Arte 1

INGLES 2

Expectativas de Logro

Capacidad para comunicarse en un lenguaje cotidiano, comprendiendo el material escrito y hablado, utilizando las estructuras y vocabulario desarrollados en el curso.

Contenidos

- Frases expresiones de uso cotidiano aplicadas en recreación de situaciones relacionadas con la actividad laboral.
- Lectura y comprensión de textos mediante preguntas o toma de ideas principales.
- Lectura y traducción de textos al español teniendo en cuenta los temas principales y no la traducción literal.
- Profundización de puntos gramaticales para mejorar la expresión oral y escrita.
- Construcción y utilización de la interrogación.

Perfil docente: Ídem Inglés 1

MEDIOS AUDIOVISUALES

Expectativas de Logro

Conceptualización de la problemática de la comunicación y la difusión en el mercado de la Indumentaria, conociendo y comprendiendo el fenómeno de la Imagen y su impacto socio-cultural relacionado con el mundo de la moda y el diseño de Indumentaria en general por medio de la investigación y la práctica en el campo tecnológico multimedia.

Contenidos

- Programación de animación computada
- 3D Studio-Aplicación de colores y texturas, sistemas de iluminación de escenas.

- Efectos de ambientación.
- Incorporación de elementos e entorno.
- Background. Generación de materiales.
- Animación mediante movimiento de cámaras.
- Fotografía y filmación: Imagen fotográfica–Foco–Planos–Composición–Iluminación. Retoque fotográfico.
- Corrección de imágenes para impresión. Corrección de foco, contraste e iluminación.
- Aplicación de efectos fotográficos.
- Tecnología aplicada: sistemas digitales–sistemas alternativos–gráfica aplicada a los objetos–gráfica del entorno. Edición de video y audio. Imagen digital: software de aplicación. Power Point, Adobe Photo Shop–Photo Paint
- Integración de conocimientos y diseño de producto multimedia.
- Principios básicos de la sociología de la comunicación
- Proyecto Integral–Campaña publicitaria–Envases
- Presentación.

Perfil docente: Profesionales Universitarios, Licenciados, Técnicos Superiores y Profesores en la especialidad, cuyo título acredite formación específica en el campo de los Medios Audiovisuales,

RÉGIMEN DE CORRELATIVIDADES

PRIMER AÑO				
Código	Espacio	Módulos horarios	Correlatividades	
			Cursada	Aprobada
01	Práctica Profesional 1(Diseño Indumentaria 1)	128 hs.		
02	Ergonomía	32 hs.		
03	Metodología de la Investigación	32 hs.		
04	Historia del Arte 1	32 hs.		
05	Tecnología y materiales 1	64 hs.		
06	Lenguaje Visual 1	64 hs.		
07	Moldería 1	64 hs.		
08	Informática 1	64 hs.		
09	Historia de Indumentaria y Textil 1	32 hs.	03-04	
10	Espacio Institucional 1	32 hs.		

SEGUNDO AÑO				
Código	Espacio	Módulos horarios	Correlatividades	
			Cursada	Aprobada
11	Práctica Profesional 2 (Diseño de Indumentaria 2)	128 hs.	05-10	01-02-06-07-08
12	Historia del Arte 2	32 hs.	03-04-09	
13	Marketing	64 hs.	03	
14	Tecnología y materiales 2	64 hs.	05	
15	Lenguaje Visual 2	64 hs.		02-06
16	Moldería 2	64 hs.		07
17	Informática 2	64 hs.		06-07-08
18	Historia de Indumentaria y Textil 2	32 hs.	09-12	
19	Espacio Institucional 2	32 hs.	10	A definir

TERCER AÑO				
Código	Espacio	Módulos horarios	Correlatividades	
			Cursada	Aprobada
20	Práctica Profesional 3 (Diseño Indumentaria 3)	128 hs.	14-18-19	10-11-15-16-17
21	Historia del Arte 3	32 hs.	12-18	03-04
22	Inglés 1	64 hs.	03-13	08
23	Tecnología y materiales 3	64 hs.	14	05
24	Lenguaje Visual 3	64 hs.		15
25	Moldería 3	64 hs.		16
26	Informática 3	64 hs.		15-16-17
27	Historia de Indumentaria y Textil 3	32 hs.	18-21	03-04-09
28	Espacio Institucional 3	32 hs.	19	A definir

CUARTO AÑO				
Código	Espacio	Módulos horarios	Correlatividades	
			Cursada	Aprobada
29	Práctica Profesional 4 (Diseño 4 especializado)	96 hs.	21-22-23-27-28	20-24-25-26
30	Historia del Arte 4	64 hs.	21-27	12-18
31	Inglés 2	64 hs.	22	
32	Medios audiovisuales	64 hs.	22	13-24-25-26-
33	Espacio Institucional 4	64 hs.	21-22-23-27-28	20-24-25-26
34	Espacio Institucional 5	32 hs.	21-22-23-27-28	20-24-25-26
35	Espacio Institucional 6	32 hs.	21-22-23-27-28	20-24-25-26