

Corresponde al Expediente N° 5801-1.049.624/11

LA PLATA, 14 de febrero de 2012

VISTO el Expediente N° 5801-1.049.624/11, la Ley de Educación Nacional N° 26.206, la Ley de Educación Técnico Profesional N° 26.058, la Ley de Educación de la Provincia de Buenos Aires N° 13.688, las Resoluciones del Consejo Federal de Cultura y Educación N° 13/07; N° 47/08 y la Resolución N° 282/03 de la Dirección General de Cultura y Educación; y

CONSIDERANDO:

Que la Ley de Educación Técnico Profesional N° 26.058, en su artículo N° 7 en su inciso a) establece como propósito: “Formar técnicos medios y técnicos superiores en áreas ocupacionales específicas, cuya complejidad requiera la disposición de competencias profesionales que se desarrollan a través de procesos sistemáticos y prolongados de formación para generar en las personas capacidades profesionales que son la base de esas competencias”;

Que la Resolución N° 47/08 del CFE aprobó los Lineamientos y Criterios para la organización institucional y curricular de la Educación Técnico Profesional correspondiente a la educación secundaria y la educación superior;

Que la Resolución N° 11/09 aprobó las “Bases para la Organización de las Tecnicaturas Superiores en la Provincia de Buenos Aires”;

Que las mencionadas normas establecen los nuevos marcos de las Tecnicaturas Superiores a partir de la Ley de Educación Técnico Profesional N° 26.058;

Que en tal sentido, la Tecnicatura que aquí se aprueba se enmarca en dichas normas;

Que la DIPREGEP solicita la reformulación de la Tecnicatura en Diseño y Producción de Indumentaria aprobado por Resolución N° 282/03, dado que ha quedado fuera de la normativa federal en la materia;

Que asimismo, resulta necesario actualizar el diseño en relación a los cambios acaecidos en la producción y el diseño de indumentaria en la

Argentina;

Que por lo mismo, el factor recursos humanos no puede permanecer inalterable, siendo creciente la búsqueda de profesionales cada vez más preparados, que puedan interpretar las necesidades del mercado actual y futuro;

Que el diseño de indumentaria contribuye al desarrollo integral del sector textil y de la confección, agrega valor a las cadenas productivas de materia prima, fomentando la incorporación, incluso el desarrollo, de nuevas tecnologías

Que la revisión del diseño curricular vigente, actualiza y profundiza el concepto de Diseñador de Indumentaria como profesional de servicio capacitado para instrumentar procesos de diseño de prendas de vestir de consumo masivo mas allá de la escala de producción, el tamaño o grado de complejidad de las mismas, tendiendo a la concientización en las empresas o en sus emprendimientos propios, la importancia de satisfacer las necesidades del usuario o consumidor;

Que analizada la propuesta la Comisión de Asuntos Técnico Pedagógicos del Consejo General de Cultura y Educación, consideró necesario mantener reuniones con representantes de la Dirección Provincial de Educación de Gestión Privada y con las instituciones involucradas que actualmente dictan la carrera, a fin de realizar ajustes y consensuar aspectos referidos al Diseño Curricular mencionado;

Que la derogación que se impulsa, lo es sin perjuicio de la ultra actividad de la norma derogada con relación a los derechos adquiridos por sus destinatarios;

Que las Dirección Provincial de Educación de Gestión Privada avala el nuevo Diseño Curricular.

Que el Consejo General de Cultura y Educación aprobó el despacho de la Comisión de Asuntos Técnico Pedagógicos en Sesión de fecha 15-12-11 y aconseja el dictado del correspondiente acto resolutivo;

Que en uso de las facultades conferidas por el artículo 69 inc. e) de la Ley 13688, resulta viable el dictado del pertinente acto resolutivo;

Corresponde al Expediente N° 5801-1.049.624/11

Por ello

**LA DIRECTORA GENERAL DE CULTURA Y EDUCACION
RESUELVE**

ARTÍCULO 1º: Aprobar el Diseño Curricular de la Carrera Tecnicatura Superior en Diseño y Producción de Indumentaria, Modalidad presencial, cuya Fundamentación, Estructura Curricular, Expectativas de logro, Contenidos y Correlatividades, como Anexo Único, forma parte de la presente Resolución y consta de trece (13) folios.

ARTÍCULO 2º: Determinar que a la aprobación de la totalidad de los Espacios Curriculares del Diseño referido en el Artículo 2º, corresponderá el título de Técnico Superior en Diseño y Producción de Indumentaria.

ARTÍCULO 3º: Derogar la Resolución N° 282/03.

ARTÍCULO 4º: Dar intervención a la Subsecretaria de Educación a los fines de la tramitación de la validez nacional del título mencionado.

ARTÍCULO 5º. La presente Resolución será refrendada por el señor Vicepresidente 1º del Consejo General de Cultura y Educación de este Organismo.

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 Provincial de Gestión Educativa y a la Dirección Centro de Documentación e Investigación Educativa. Cumplido, archivar.

PM

RESOLUCION N° 129

Corresponde al Expediente N° 5801-1.049.624/11

ANEXO ÚNICO

CARRERA

**Tecnicatura Superior en Diseño y Producción de
Indumentaria**

TÍTULO

**Técnico Superior en Diseño y
Producción de Indumentaria**

NIVEL: Superior

MODALIDAD: Presencial

DURACIÓN: 3 años

CANTIDAD DE HORAS: 1632 horas

FUNDAMENTACIÓN

La producción de prendas de vestir en la Argentina constituye un sector que se desarrolla continuamente y genera una importante cantidad de trabajo.

Es en este contexto que la incorporación del Diseño de Indumentaria como factor de innovación en las empresas del sector, integrado a la política de calidad, permite incrementar el valor agregado, afianzar su identidad corporativa y su competitividad no solo en el creciente mercado interno sino en el volumen de las exportaciones.

La inclusión del Diseño de Indumentaria en las empresas no se centra únicamente en desarrollar los valores estéticos del producto sino que permite optimizar su organización productiva y fomentar su crecimiento, ya que el Diseñador focaliza su análisis en el proceso que permite producir la prenda de vestir y no en la consideración de la prenda como objeto de estudio aislado.

Las políticas de Estado actualmente contribuyen a la valorización estratégica de esta profesión mediante la creación de organismos y la dinamización de otros: el Plan Nacional de Diseño, dependiente de la Subsecretaría de Industria de la Nación, los programas del INTI, el concurso INNOVAR organizado por el Ministerio de Ciencia, tecnología e Innovación Productiva de la Nación, el Centro Metropolitano de Diseño, la estrecha vinculación con la Fundación Pro Tejer y diversas organizaciones del sector textil, gremiales, empresariales, de educación, y la promoción del intercambio y la articulación más la realización de actividades conjuntas vinculando a los distintos actores de la gestión del diseño posicionan y jerarquizan a esta profesión como un factor decisivo de competitividad industrial.

El Diseño de Indumentaria contribuye al desarrollo integral del sector textil y de la confección, agrega valor a las cadenas productivas de materia prima, fomentando la incorporación, incluso el desarrollo, de nuevas tecnologías. Puede contribuir a las economías regionales generando productos contextualizados, utilizando materias primas propias, incluso no-tradicionales, proponiendo estrategias locales de promoción que acentúen los rasgos característicos de los productos diseñados.

La importancia del Diseño de Indumentaria no es sólo desde el punto de vista económico sino como expresión de un fenómeno cultural de expresión de identidad.

La formación de profesionales del Diseño de Indumentaria deberá vincular las diferentes áreas del conocimiento con el objetivo sistemático de considerar a la formación académica como un proceso, con la flexibilidad suficiente para dar respuestas satisfactorias, adecuadas y eficientes.

La revisión del Diseño curricular vigente, deberá actualizar y profundizar el concepto de Diseñador de Indumentaria como profesional de servicio capacitado para instrumentar procesos de diseño de prendas de vestir de consumo masivo mas allá de la escala de producción, el tamaño o grado de complejidad de las mismas, tendiendo a la concientización en las empresas o en sus emprendimientos propios, la importancia de satisfacer las necesidades del usuario o consumidor.

Incorporar conceptos que valoricen la protección ambiental y la sustentabilidad, así como los contenidos que propicien la gestión, administración eficiente de recursos y racionalización de las tareas en pos de posibilitar o mejorar los propios emprendimientos, rever la incorporación de manera actualizada y contextualizada de

Corresponde al Expediente N° 5801-1.049.624/11

las nuevas tecnologías como un medio válido no excluyente de otros, contribuyendo a una cultura del pensamiento y considerando a las herramientas informatizadas como un medio que favorezca el trabajo pedagógico y no un fin en si mismo, son aspectos considerados en el presente plan de estudios

PERFIL DEL TÉCNICO SUPERIOR EN DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE INDUMENTARIA

1. Competencia General

El Diseñador de Indumentaria es competente para dar respuestas al diseño, la planificación de la producción y la selección de los materiales en la producción de indumentaria.

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

Propone 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

1. Diseñar indumentaria y accesorios para diferente uso y usuario, proponiendo y superando morfologías estandarizadas.
2. Planificar y coordinar la producción de indumentaria y accesorios para diferente uso en organizaciones dedicadas a la producción de indumentaria.
3. Seleccionar materiales, técnicas y equipamiento necesario para la producción de indumentaria.
4. Evaluar y controlar la calidad de materiales, procesos, indumentaria y accesorios, de acuerdo a condiciones tecnológicas y socio-económicas.
5. Gestionar emprendimientos vinculados al área textil e indumentaria analizando las demandas del mercado.
6. Detectar y/o generar tendencias propias como así también las influencias globales en la manifestación de los comportamientos sociales y la valoración estética de nuestra sociedad.
7. Asesorar en aspectos relacionados con el diseño y la organización de la producción.

3. Área de Desempeño Ocupacional

Se podrá desempeñar como profesional independiente, generando emprendimientos propios, o incorporarse a equipos de trabajo multidisciplinarios en organizaciones productoras de indumentaria y/o servicios para la industria textil e indumentaria.

Podrá desempeñar diversas actividades en el proceso productivo variando de acuerdo al tipo de organización y sus características productivas.

Tecnicatura Superior en Diseño y Producción de Indumentaria
1er- año

Campo de la Formación General		Campo de la Formación de Fundamento	Campo de la Formación Específica				Campo de la Práctica Profesionalizante
Metodología Proyectual	Cultura y sociedad	Tecnología y Materiales 1	Informática aplicada al diseño	Lenguaje Visual 1	Moldería 1	Diseño de Indumentaria 1	Práctica Profesionalizante 1
32 hs.	64 hs.	64 hs	64 hs	64 hs.	64 hs.	96 hs.	64 hs.
512 hs.							

Corresponde al Expediente N° 5801-1.049.624/11

Tecnicatura Superior en Diseño y Producción de Indumentaria
2do. año

Campo de la Formación General	Campo de la Formación de Fundamento		Campo de la Formación Específica			Campo de la Práctica Profesionalizante	EDI
	Marketing	Historia del Arte y la Indumentaria 1	Tecnología y Materiales 2	Lenguaje Audiovisual 1	Moldería 2	Diseño de Indumentaria 2	
32 hs.	64 hs.	64 hs.	64 hs.	64 hs.	96 hs.	96 hs.	64 hs.
544 hs.							

Tecnicatura Superior en Diseño y Producción de Indumentaria
3er. Año

Campo de la Formación General	Campo de la Formación de Fundamento		Campo de la Formación Específica			Campo de la Práctica Profesionalizante
Gestión y Evaluación de Proyectos	Historia del Arte e Indumentaria 2	Tecnología y Materiales 3	Lenguaje Audiovisual 2	Moldería 3	Diseño de Indumentaria 3	Práctica Profesionalizante 3
32 hs.	64 hs.	64 hs.	64 hs.	64 hs.	96 hs.	160 hs.
544 hs.						

Campo de la Formación General: 160 hs. (10%)
 Campo de la Formación de Fundamento: 320 hs. (20%)
 Campo de la Formación Específica: 736 hs. (46%)
 Campo de la Prácticas Profesionalizantes: 320 hs. (20%)

Total de la carrera: 1600 hs.

Contenidos

1er- AÑO

METODOLOGÍA PROYECTUAL

Carga horaria: 32 Horas

Expectativas de Logro

- Análisis, comparación e interpretación de los objetos del mundo que nos rodea.
- Identificación de las tipologías de objetos que conviven en los distintos escenarios sociales
- Generación de alternativas posibles para resolver un problemática específica.

Contenidos

Introducción al Concepto de Metodología

- El Diseño como proceso de pensamiento
- Definición de metodología de investigación
- El concepto de Método aplicado al campo del diseño
- El concepto de Proceso como serie de acciones sistémicas dirigidas al logro de objetivos.

Desarrollo de la etapa Analítica

- Sub-etapas de Análisis. Recopilación de datos. Estudio de Mercado
- Ordenamiento- Evaluación. Definición de condicionantes.
- Fase de estructuración del problema proyectual
- Descubrimiento de una necesidad. Valoración de la necesidad.
- Formulación general del problema. Formulación particulares del problema
- Fraccionamiento del problema.
- Construcción del Programa de Diseño.

Desarrollo de la Etapa Creativa

- Sub-etapas Creativas Implicancias
- Formulación de Ideas rectoras. Toma de partido o idea básica
- Fases de Proyección. Desarrollo de alternativas (técnicas creativas)
- Verificación y selección de alternativas

Desarrollo de la Etapa Ejecutiva

- Sub-etapas de ejecución de la Idea
- Valoración crítica de la selección. Ajuste de la Idea
- Desarrollo
- Materialización. Fases de realización del proyecto
- Elaboración de detalles particulares
- Pruebas de prototipo. Modificación de prototipo
- Fabricación de pre-serie

Perfil Docente

Diseñador de Indumentaria. Diseñador Industrial. Diseñador Gráfico

CULTURA Y SOCIEDAD

Carga horaria: 64 Horas

Expectativas de Logro

- Identificación de los sentidos de la moda y los métodos de diseño según la época y la cultura.
- Análisis del sistema de la moda como un conjunto de comportamientos significativos.
- Reconocimiento del vestido como un fenómeno comunicativo.

Contenidos

- Conceptos básicos: Sociedad, Cultura, Rol, Status, Clases Sociales, Estratificación, Grupos de Referencia y de Pertenencia, Movilidad Social, Estamentos y Castas Sociales
- Relación entre la cultura y los códigos vestimentarios
- Lenguaje Vestimentario. Ornamentación corporal.
- El vestido como expresión del tiempo y como comunicación
- Moda: concepto, origen, fundamentos, periodización. Moda y Modernidad. La moda en las sociedades modernas. Moda vestimentaria y no vestimentaria.
- Moda y Consumo. Distintas lógicas de consumo. La moda como sistema: sincronías, diacronías, ciclos. Antimodas
- Moda y Estética. Las figuraciones corporales a través del tiempo. El prototipo de belleza en las distintas culturas. Relación Espacio – Tiempo.
- El discurso del cuerpo: mecanismos sociales, económicos y culturales
- Moda y Poder: los cuerpos dóciles.
- El Policulturalismo en las Sociedades Modernas. Tribalismo y Proxemia
- Las tribus urbanas: función y comportamiento en la sociedad actual
- Moda y Arte: relación entre el arte y la moda en las distintas sociedades. Imaginarios

Perfil Docente

Sociólogo. Profesor en Historia del Arte. Profesor de Historia. Diseñador de Indumentaria. Diseñador Industrial

TECNOLOGÍA Y MATERIALES 1

Carga horaria: 64 Horas

Expectativas de Logro

- Análisis del desarrollo histórico de los materiales textiles para reconocer las necesidades futuras.
- Dominio técnico de los procesos de construcción y producción de objetos en el diseño de Indumentaria.
- Conocimiento y experimentación tecnológica con los materiales y técnicas textiles.
- Identificación de las características fundamentales y propiedades de los materiales textiles.
- Evaluación y optimización de las técnicas y los materiales textiles.

Corresponde al Expediente N° 5801-1.049.624/11

Contenidos

- Panorama y evolución histórica de los materiales textiles.
- Materiales.
- Fibras textiles: origen y clasificación. Fibras Obtención y fabricación. Propiedades de las fibras puras y en mezcla. Principales parámetros de calidad de las fibras textiles.
- Los materiales del siglo XXI. Comportamiento de los Materiales Textiles.
- Relación material textil y moldería.
- Identificación de fibras textiles. Fichas técnicas de identificación. Estructuras textiles.
- Introducción a la elaboración de textiles. Hilo e hilado. Tipos de hilados. Diseño de hilados.
- Parametría: título, elasticidad, longitud y torsión.
- Procesos y Estructuras.

Perfil Docente

Diseñador de Indumentaria. Diseñador Textil. Diseñador Industrial

INFORMÁTICA APLICADA AL DISEÑO

Carga horaria: 64 Horas

Expectativas de Logro

- Selección de equipos y herramientas de acuerdo a la actividad a desarrollar
- Dominio de la herramienta digital en cualquier etapa del proceso de diseño
- Diseño de presentaciones por medio de herramientas digitales.

Contenidos

- Los programas informáticos como una herramienta de trabajo para su desempeño profesional, valorando y aprovechando al máximo todas sus ventajas.
- La herramienta digital para el desarrollo de los contenidos teóricos de las otras materias.
- El concepto de una nueva forma de representación gráfica.
- Digitalización de imágenes.
- Presentaciones digitales.
- la herramienta digital y sus vínculos con las técnicas de representación manuales.

Perfil Docente

Diseñador de Indumentaria. Diseñador Industrial. Diseñador Gráfico

LENGUAJE VISUAL 1

Carga horaria: 64 Horas

Expectativas de Logro

- Análisis e interpretación de los condicionantes de diseño
- Diagramación de piezas comunicacionales

- Expresión gráfica de la simulación del espacio en dos y tres dimensiones.
- Construcción de formas básicas que estructuran el cuerpo humano

Contenidos

Educación Perceptual

- La Observación, el reconocimiento y la selección de las partes sobre el todo
- Introducción a la composición visual
- Sistemas de representación (fundamentalmente croquis).
- Estructuración morfológica, análisis y síntesis
- Figura Humana. Formas básicas que estructuran el cuerpo humano. Criterios de proporción. Posiciones relativas del cuerpo
- Relación entre proporción y posición
- Ubicación espacial de la figura con respecto a planos verticales y horizontales (planos de apoyo)
- Conceptos básicos de proyección de sombra

Morfología

- Concepto de forma
- Cambios morfológicos en el cuerpo
- Estilización a figurín

Técnicas y Materiales

- Técnicas de representación con materiales que resulten adecuados.

Diagramación de Piezas Comunicacionales

- Control del Campo Visual: extensión y dimensión
- Organización del espacio bidimensional
- Alternativas comunicacionales: paneles, infografías, folletos, prospectos, catálogos, etc
- Vinculación entre forma y contenido.
- La pieza comunicacional y el destinatario.

Perfil Docente

Diseñador de Indumentaria. Diseñador Industrial. Arquitecto. Profesor en Artes Visuales

MOLDERÍA 1

Carga horaria: 64 Horas

Expectativas de Logro

- Identificación de la relación morfológica entre la moldería, el vestido y el cuerpo.
- Interpretación y pasaje de diseños a la tridimensión a través de la moldería.

Contenidos

- El cuerpo humano, sus medidas, y toma de las mismas. Utilización de la tabla de medidas.
- El diseño en bidimensión.
- La moldería como herramienta de diseño.

Corresponde al Expediente N° 5801-1.049.624/11

- Moldería base de falda, transformaciones. Moldería base de corpiño delantero y espalda; transformaciones. Moldería base Pantalón de dama. Moldería base de manga, transformaciones. Moldería de diferentes cuellos.
- Escotes, vistas, cruces. Moldería Base de pantalón. Transformaciones.
- Moldería diferentes tipos de cinturas. Moldería diferentes tipos de bolsillos.
- Terminación y calidad de confección.
- Aplicación de las bases aprendidas en maqueta y/o prototipos en escala.

Perfil Docente

Diseñador de Indumentaria. Diseñador Industrial. Modelista Profesional.

DISEÑO DE INDUMENTARIA 1

Carga horaria: 96 Horas

Expectativas de Logro

- Dominio del lenguaje propio del diseño de indumentaria.
- Reconocimiento del cuerpo humano como estructura de diseño formal y semántica.
- Análisis de las variables de diseño, forma, función, significado y tecnología en la indumentaria y su interacción.
- Armado de conjuntos o equipos de prendas con fundamento.

Contenidos

- El cuerpo como estructura de diseño.
- Orígenes y funciones del vestido.
- Comunicación no verbal.
- Lenguaje corporal.
- El cuerpo humano como estructura formal. Medidas biológicas. Ergonomía. Antropometría. Trazados corporales. La silueta.
- Tipos Psico-sociales. Estereotipos.
- Tipologías Indumentarias. Tipologías básicas y derivadas.
- Principios formales y atributos que definen las prendas. Principios funcionales, técnicos y constructivos.
- Operaciones formales.
- Comunicación y conceptualización del diseñador. Dibujo gestual. Dibujo técnico.
- Nociones básicas de diseño bidimensional. Nociones básicas de diseño tridimensional.
- La forma. Percepción. Forma y composición. Nivel gramatical y sintáctico de la variable formal. Organización de la forma. Propiedades de la forma.
- El color como elemento de diseño. Significados del color.
- Las texturas como elementos de diseño. Texturas táctiles y visuales.
- Relación Forma, color, textura, indumentaria.
- Punto, línea, plano, volumen. Estructura. Transformaciones formales del plano.
- Tridimensionalización del plano.
- Metodología básica en el armado de equipos o conjuntos de prendas.

- Armado. Nociones de conjunto o equipo rector, derivaciones, equipo asociado, equipo complementario.
- Sistema Indumentario.
- Panorama general de la indumentaria como sistema. Moda. No- moda. Anti-moda. Desarticulación del sistema de la moda.

Perfil Docente

Diseñador de Indumentaria. Diseñador Industrial.

PRÁCTICA PROFESIONALIZANTE 1

Carga horaria: 64 Horas

Expectativas de Logro

- Dominio del lenguaje propio del Diseñador de Indumentaria y de otros agentes productivos dentro del circuito productivo.
- Análisis de los diversos roles en el proceso productivo.
- Identificación de los distintos circuitos de producción, las máquinas de confección y sus usos específicos.

Contenidos

- Prácticas en desarrollo de producto.
- Prototipado de proyectos de diseño.
- Experimentación en la realización de texturas.
- Experimentación en el área de confección.
- Preparación de corte para producción. Talleres.
- Control de calidad, métodos y tolerancias. Etiquetado, embolsado, empaque
- Nociones de máquinas de confección para distintos usos. Puntadas y pespuntos.
- Nociones de circuito productivo y organización industrial
- Nociones de distintas técnicas para el armado de prendas
- Combinaciones de técnicas artesanales e industriales para el armado de prendas

Perfil Docente

Diseñador de Indumentaria. Diseñador Industrial. Técnico Superior en Industria Textil y de Indumentaria. Ingeniero Industrial. Otros profesionales que acrediten formación en la especialidad

2do. AÑO

MARKETING

Carga horaria: 32 Horas

Expectativas de Logro

- Identificación de los aspectos conceptuales básicos de la comercialización, su naturaleza e importancia en el ámbito del Sector Indumentaria.
- Dominio del lenguaje técnico de la comercialización.
- Planificación, organización y establecimiento de estrategias comerciales.

Contenidos

- Concepto. Marketing y fabricación. Diferencia entre marketing y ventas.
- Filosofía empresarial, técnica y función.
- Mezclas comerciales para las estrategias de comercialización.
- Planeamiento en el área Comercial.
- Componentes del plan de marketing.
- Variables de contexto. Ambiente Macro y Micro.
- Factores que inciden en el Mercado.
- Análisis de oportunidades y Amenazas.
- Segmentación. Tipos de segmentación. Variables. Requisitos para una segmentación eficaz.
- Estrategias de Cobertura de mercados.
- Decisiones y Proceso de compras.
- Competencia. Análisis de fuerzas y debilidades de la competencia.
- Mercado del diseño de indumentaria. Producto. Clasificación. Niveles de Producto.
- Servicio
- Marca: Concepto - Políticas.
- Determinación de precios. Métodos de fijación de precios.
- Rol de la Distribución. Canales de Distribución. Concepto. Objetivos.
- Política de Cobertura de mercado. Franquicia.
- La comunicación como herramienta del marketing.
- Promoción-Publicidad-Propaganda-Fuerza de venta.

Perfil Docente

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

HISTORIA DEL ARTE Y DE LA INDUMENTARIA 1

Carga horaria: 64 Horas

Expectativas de Logro

- Identificación de los objetos artísticos que comunican los modos de visión e imaginarios de una determinada cultura.

- Análisis del significado de los procesos de diseño en las producciones del pasado.
- Reconocimiento de las etapas históricas y su relación con la indumentaria.

Contenidos

El vestido antiguo y medieval:

- Egipto. Grecia y Roma. Contexto histórico y cultural.
- Alta Edad media: contexto histórico. Cosmovisión y mentalidad medieval.
- Plena y Baja Edad Media: contexto socio histórico, cosmovisión.
- Nuevos estilos: Románico (siglos VIII al XI) y Gótico (siglos XI al XV). Cambios en el traje, la influencia bárbara.

Renacimiento, Barroco y Rococó

- Humanismo y arte: siglo XVI.
- El retrato burgués, la perspectiva, el óleo, el boceto y otros avances en las bellas artes.
- Cambios en la indumentaria. El comienzo de la moda.
- Siglo XVII: Barroco
- Siglo XVIII y Rococó
- El Siglo de las Luces. Neoclasicismo: Revolución Francesa, el movimiento de la Ilustración, el triunfo del liberalismo.

Los inicios de la Modernidad

- Modernidad: definición del concepto. Origen del término.
- Revolución Industrial y Era victoriana. Romanticismo y estética
- La moda y el cuerpo durante la segunda mitad del siglo XIX.
- Primer movimiento de Reforma de las Artes aplicadas: Arts and Crafts

Modernismo y diseño

- El Movimiento Art Nouveau.
- Escuelas Nacionales: Jugendstil, Modernismo Catalán, Modern Style, Libertyu, Secesión, Talleres vieneses
- La moda a fin de siglo: La Belle Epoque

Primeras Vanguardias del siglo XX, intercambios con el diseño:

- Fauvismo, Expresionismo Alemán, Cubismo, Suprematismo, Constructivismo, Orfismo, Abstracción, futurismo, Neoplasticismo.
- La Bauhaus

Primer Guerra Mundial (1914-1918)

- Los llamados "Años Locos". La nueva silueta.
- El estilo Art Deco.

Perfil Docente

Profesor en Historia del Arte. Profesor de Historia. Diseñador de Indumentaria. Diseñador Industrial

TECNOLOGÍA Y MATERIALES 2

Carga horaria: 64 Horas

Expectativas de Logro

- Identificación de las distintas tecnologías de fabricación de los materiales textiles, y de las propiedades y características de los géneros.
- Selección del material adecuado según sus limitaciones y su comportamiento para la funcionalidad de la indumentaria.
- Dominio de la estructura de los materiales textiles y sus posibilidades en la confección de prendas.

Contenidos

- Colección – Línea – Serie / Moda – Vanguardia – Estilo. Definiciones y diferencias entre los dos grupos de conceptos.
- La serie en los distintos tipos de tejidos, accesorios/avíos y estructuras.
- Estilos en la Indumentaria.
- Series y Estilos en la Industria Local.
- Tejido plano. Características. Ligamentos básicos. Derivados de los ligamentos básicos. Indumentaria confeccionada con esta tecnología. Telas y ejemplos comerciales. Clasificaciones y diferencias estructurales. Introducción al Teñido y Estampado Textil. Módulos de repetición en los Diseños Textiles. Procesos y Tecnologías en la Industria Local.
- Tejido de Punto. Circuito desde el Diseño hasta la Terminación de una prenda.
- Telas y ejemplos comerciales.
- Diferencias entre tejido plano y de punto.

Perfil Docente

Diseñador de Indumentaria. Diseñador Textil. Diseñador Industrial

LENGUAJE AUDIOVISUAL 1

Carga horaria: 64 Horas

Expectativas de Logro

- Representación plana y volumétrica de la indumentaria en relación con el cuerpo, con materiales y técnicas diversas
- Representación de texturas con medios y técnicas audiovisuales.

Contenidos

Color / Morfología:

- Definición, cadena perceptiva. Factor iluminante, factor receptor, factor objeto. Las mezclas: sustractiva luz, sustractiva pigmento, aditiva luz, aditiva pigmento. Tinte, valor, saturación.

Color / Signo:

- Lo semántico: el color como productor de sentido. Lo pragmático: lectura de la luz y el movimiento. Relación de uso. Incidencia de la luz sobre textiles y otros materiales.

Textura y Trama

- Definiciones, categorizaciones y magnitudes regulables y no regulables. Pragmática: luz y movimiento. La luz y el movimiento como parámetro proyectivo en la lectura de la textura. Representación de texturas en la bidimensión con materiales y técnicas diversas

La figura humana

- Técnicas de representación con materiales y técnicas diversas. Representación de figura humana y figurines con medios y técnicas audiovisuales

Diseño gráfico/ Diagramación

- Identificación de los componentes de la diagramación de una presentación gráfica (columnas, calles, títulos, subtítulos, destacados, imágenes y epígrafes). Introducción a los medios audiovisuales. Introducción a distintos programas de compaginación de presentaciones audiovisuales.

Perfil Docente

Diseñador de Indumentaria. Diseñador Industrial. Arquitecto. Profesor en Artes Visuales. Diseñador Gráfico. Diseñador de Imagen y Sonido

MOLDERÍA 2

Carga horaria: 64 Horas

Expectativas de Logro

- Elaboración de molderías de base y sus transformaciones.
- Análisis y resolución de problemáticas relacionadas con la Moldería.

Contenidos

- Pantalón base de dama. Transformaciones.
- Pantalón de hombre. Transformaciones.
- Prendas para niños.
- Diferentes tipos de mangas.
- Moldería base y transformaciones de prendas superiores masculinas.
- Camisas. Buzos.
- Análisis de prendas en Denim.
- Moldería base y transformaciones según los diferentes lavados.
- Análisis de prendas en telas tejidas. Lycra – jersey- piqué.
- Moldería base y transformaciones según el comportamiento textil.
- Aplicación de las bases aprendidas en maquetas en escala.

Perfil Docente

Diseñador de Indumentaria. Diseñador Industrial. Modelista Profesional

DISEÑO DE INDUMENTARIA 2

Carga horaria: 96 Horas

Expectativas de Logro

- Uso de herramientas de investigación como condicionante para el diseño.
- Dominio del concepto de serie en el proceso de diseño.
- Confección de las fichas técnicas como herramienta fundamental en el proceso de diseño.
- Detección e interpretación de las necesidades para un usuario determinado.

Contenidos

- Diseño y Concepto.
- Paneles conceptuales. Desarrollo y ampliación de los conceptos.
- Panel de usuario y situación de uso.
- El cuerpo como elemento inspirador y referente de diseño: reconocimiento del cuerpo. Relación cuerpo- traje. Silueta- sostén- recorridos corporales.
- Generación de series: elementos fijos y variables dentro de una serie. Noción básica de colección. Determinantes de diseño para el armado de serie.
- Componentes del diseño: acceso y cierre de las prendas. Relación interior/externo. Uniones fijas, articuladas y mixtas.
- Programa de Diseño y Necesidades: usuario- contexto- objeto.
- Concepto básico de marca. Relevamiento de datos: identidad, imagen, emisión y recepción. Personalidad y estilo de las marcas.
- Recorrido histórico del Denim: su relación con el usuario. Origen y evolución.
- Tecnología. Tinturas y acabados de color, procesos húmedos en prendas.
- Insumos de confección: tipos de insumos. Utilización según la necesidad estética- estructural.
- Tendencias nacionales e internacionales.

Perfil Docente

Diseñador de Indumentaria. Diseñador Industrial.

PRÁCTICA PROFESIONALIZANTE 2

Carga horaria: 96 Horas

Expectativas de Logro

- Reconocimiento de los distintos aspectos y componentes del circuito de producción
- Selección de las técnicas de producción acorde de distintos ámbitos de desempeño.
- Análisis de los condicionantes productivos de cada rubro específico de la indumentaria.

Contenidos

- Experiencias en el campo del microemprendimiento.
- Desarrollo de pequeñas series de indumentaria

- Realidad Productiva. Características de la industria de la confección en nuestro país y en la región.
- Organización de las empresas de confección. Responsabilidades e idoneidades dentro de una empresa de confección
- Secuencias de operaciones para el armado de prendas en línea productiva
- Evaluación de consumos unitarios y consumos totales para una producción. Ordenes de Producción
- Costos en la producción de indumentaria. Incidencia de los costos en el sector de diseño. Cálculos de costos y utilidades netas
- Experiencias en pequeñas industrias
- Prototipado.

Perfil Docente

Diseñador de Indumentaria. Diseñador Industrial. Técnico Superior en Industria Textil y de Indumentaria. Ingeniero Industrial. Otros profesionales que acrediten formación en la especialidad

EDI

Carga horaria: 64 Horas

En este espacio se desarrollan contenidos vinculados con el encuadre profesional, y en base a ellas, se fijarán las expectativas de logro, según lo establezca la institución.

3er. AÑO

GESTIÓN Y EVALUACIÓN DE PROYECTOS

Carga horaria: 32 Horas

Expectativas de Logro

- Identificación del proyecto como medio para la resolución de distintos problemas.
- Elaboración de un diagnóstico, identificando causas y efectos del problema en cuestión.
- Establecimiento de objetivos, propuesta de actividades y evaluación de acuerdo con su factibilidad técnica y económica de un proyecto.

Contenidos

- Las actitudes ingenua, científica, crítica y constructiva respecto de la realidad. El proyecto como forma privilegiada de intervención.
- La mirada sistémica y la búsqueda de indicadores para encontrar un problema. Niveles de expresión de las aspiraciones: Misión, Visión, Estrategia, Objetivos, Actividades.
- El enfoque de marco lógico como estrategia para la elaboración de proyectos participativos

Corresponde al Expediente N° 5801-1.049.624/11

- Identificación y convocatoria de actores involucrados, selección del problema, árbol de problemas, árbol de objetivos, búsqueda y selección de indicadores, relaciones causa-efecto y supuestos
- Estrategias de intervención: Propósito, objetivos, actividades y productos.
- Análisis de factibilidad: factibilidad técnica y factibilidad económica. Análisis FODA: Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas Matriz FODA cuantificada
- Análisis del medio ambiente general (Político, Legal, Tecnológico, Socio-demográfico, Cultural, Económico, Educativo y Recursos) y específico (Clientes, Proveedores, Competidores). Estudio de escenarios alternativos y adaptabilidad del proyecto.
- La Planificación del programa: Actividades, responsables, involucrados, recursos, productos, duración y dependencia entre actividades.
- Presupuestos: Costos, contraprestaciones, demandas y fuentes de financiamiento.
- Evaluación y Seguimiento del proyecto. Impacto esperado: intensidad y extensión.
- El Equipo de coordinación del proyecto. Conformación. Funciones. Características de sus integrantes. Relaciones interpersonales: influencia, comunicación, vínculos y conflictos. Delegación de tareas y responsabilidades.
- Aspectos sociales a no descuidar en los proyectos: invitaciones, agradecimientos y festejos.

Perfil Docente

Diseñador de Indumentaria. Diseñador Industrial. Profesionales Universitarios, Licenciados, Técnicos Superiores y Profesores en la especialidad, cuyo título acredite formación en el campo de la comercialización.

HISTORIA DEL ARTE Y DE LA INDUMENTARIA 2

Carga horaria: 64 Horas

Expectativas de Logro

- Identificación de los modos de visión e imaginarios de los objetos artísticos y diseñados del siglo XX.
- Análisis del significado que los procesos de diseño que subyacen a las producciones del siglo XX.
- Reconocimiento de las fases históricas del siglo XX y su relación con la indumentaria.

Contenidos

Los años treinta

- Dadaísmo y Surrealismo: su influencia en el diseño de objetos
- El surrealismo en la moda
- La moda en los años treinta. Contexto socio histórico
- La influencia del cine. Arquetipos de belleza.
- El Art Deco durante los años treinta

Segunda guerra Mundial y posguerra

- La moda durante la guerra.
- Nacimiento del New Look de Dior
- EEUU: el nacimiento de una potencia.

- La era del consumo juvenil: el “Ready to wear”

Los años 50

- Nace el Jean como arquetipo vestimentario de los jóvenes.
- Nuevos Medios de comunicación masivos: la TV.
- Diseñadores y casas de moda en nuestro país

La década del Flower Power: los 60.

- Consumo y moda
- El Pop. Mary Quant. La minifalda.
- Movimientos contraculturales: hippies.
- Nuevos materiales: los sintéticos. la estética cosmonáutica y futurista.
- El Pop en la Argentina
- Pret A Porter.

La década del 70

- La moda en la década del 70.
- Los materiales naturales.
- Movimientos contraculturales

La década del 80

- Moda y lujo: las megamodels. La era del exceso
- La música influye sobre la moda
- El culto al cuerpo.

La década del 90

- La estética unisex
- El minimalismo
- Globalización y segmentación de la moda.
- El diseño de autor. Crece la importancia del diseño en la Argentina

Perfil Docente

Profesor en Historia del Arte. Profesor de Historia. Diseñador de Indumentaria. Diseñador Industrial

TECNOLOGÍA Y MATERIALES 3

Carga horaria: 64 Horas

Expectativas de Logro

- Identificación de la importancia de los materiales textiles y alternativos en el diseño de la Indumentaria.
- Reconocimiento y selección de los materiales textiles según sus propiedades, características y funcionalidad para el diseño de indumentaria.
- Identificación de los procesos de acabados sobre diferentes soportes textiles y su incidencia en la apariencia final del tejido.

Contenidos

- La propuesta: materiales, formas, siluetas. Bajada a productos de consumo.

Corresponde al Expediente N° 5801-1.049.624/11

- Procesos de Terminación Textil. Tratamientos de rutina y acabados especiales. Procesos de acabados sobre diferentes materiales. Tratamientos intermedios para la preparación de los tejidos antes del corte. Acabados finales: en medios secos, húmedos y combinados.
- Controles de calidad.
- Tendencias actuales en la terminación de productos textiles.
- Estampado y Bordado. Objetivos. Características. Nuevos materiales en tratamientos de estampado especiales.
- Maquinarias. Productos y diseños posibles.
- Nuevos materiales. Características.
- Tendencias y nuevos conceptos en la clasificación de fibras textiles, parámetros que intervienen en la misma. Textiles técnicos o de alta performance.
- Etiquetado de prendas. Ubicaciones. Tipos. Requerimientos legales para el etiquetado de prendas. Tendencias en etiquetado. Uso del etiquetado.

Perfil Docente

Diseñador de Indumentaria. Diseñador Industrial. Diseñador Textil.

LENGUAJE AUDIOVISUAL 2

Carga horaria: 64 Horas

Expectativas de Logro

- Selección adecuada de las tipografías según la aplicación final de la pieza grafica diseñada
- Manejo de los tiempos y efectos en presentaciones audiovisuales
- Resolución de la imagen digital en relación al tamaño de impresión o de proyección de la imagen.

Contenidos

Diseño gráfico/Tipografía e Isologotipo

- Origen del concepto de marca y las características formales del Isologotipo en función de su uso (color, blanco y negro, calidades de impresión).
- Familias tipográficas, su historia y sus características (con o sin serif, antigua/moderna).

Los Medios Audiovisuales / Presentaciones digitales

- Imágenes que componen la presentación según lo que se quiere transmitir. Relación texto / Discurso oral durante una presentación. Selección del audio adecuado.

Los Medios Audiovisuales/ Fotografía

- El proceso desde la toma a la copia de una fotografía. Funcionamiento de una cámara fotográfica: la cámara oscura, la velocidad de exposición y el diafragma en relación a la profundidad de campo. Lentes y filtros. Encuadre, y situación de luz. Manejo de la cámara digital. La imagen digital: Comprensión de la imagen digital como resultante visual de una serie de datos numéricos. Retoques fotográficos. El concepto de una nueva forma de representación gráfica mediante la realización de fотомontajes

Perfil Docente

Diseñador de Indumentaria. Diseñador Industrial. Arquitecto. Profesor en Artes Visuales. Diseñador Gráfico. Diseñador de Imagen y Sonido

MOLDERÍA 3

Carga horaria: 64 Horas

Expectativas de Logro

- Análisis y reconocimiento de trajes de baño.
- Análisis y resolución de problemáticas relacionadas con la moldería
- Construcción de diseños y moldería en función de una tizada óptima.
- Aplicación del sistema de progresiones
- Desarrollo de las transformaciones de moldería, de acuerdo al material textil seleccionado para confeccionar las prendas.

Contenidos

- La moldería como herramienta de diseño, variaciones modulares de acuerdo a la tabla de talles.
- Progresión de moldes bases.
- El corset. Desarrollo de prendas derivadas.
- El vestido. Armado y desarrollo de diferentes tipologías.
- Análisis de prendas confeccionadas. Terminación y calidad de confección.
- Prendas en denim.
- Tipo de maquinaria a utilizar, moldería para prendas que serán sometidas a tratamientos de “gastado” o “prelavado”.
- El tejido de punto
- Trajes de baño. Mallas bikinis- mallas enteras. Telas base y forrerías.
- Armado de colección.
- Desarrollo del producto.

Perfil Docente

Diseñador de Indumentaria. Diseñador Industrial. Modelista Profesional.

DISEÑO DE INDUMENTARIA 3

Carga horaria: 96 Horas

Expectativas de Logro

- Análisis de tendencias, diseñadores y condicionantes estéticos y productivos del material Denim.
- Reconocimiento de principios ergonómicos para aplicar al proceso de diseño.
- Aplicación del diseño de indumentaria en distintos campos de acción.

Contenidos

- Rubros de la indumentaria según sus distintos aspectos: funcionales, formales, tecnológicos, estructurales, estéticos.
- Desarrollo específico de indumentaria funcional y adaptable para usuarios en situaciones de cambio: bebés, niños, preadolescentes

Corresponde al Expediente N° 5801-1.049.624/11

- Definición de Colección, planificación, organización. Componentes.
- Relevamiento de colecciones nacionales – internacionales.
- Marco teórico. Carta de colores. Catálogo. Lanzamientos y presentaciones.
- Post -producción. Aplicación en colecciones específicas.
- Lanzamientos de colecciones. Diferencias de colecciones por rubros.
- Relación con el usuario y el rubro.

Perfil Docente

Diseñador de Indumentaria. Diseñador Industrial

PRÁCTICA PROFESIONALIZANTE 3

Carga horaria: 160 Horas

Expectativas de Logro

- Investigación de las tendencias en el campo del diseño de Indumentaria.
- interpretación de las tendencias vigentes del diseño de Indumentaria para su aplicación al mercado local.

Contenidos

Observatorio y Laboratorio de Tendencias:

- Dinámica de las tendencias, sus orígenes, sus influencias.
- Canales de comunicación sobre tendencias futuras.
- La investigación de tendencias sociales como conducta permanente en la formación y desarrollo profesional.
- Herramientas para el análisis, reconocimiento e interpretación de las tendencias vigentes.
- Metodologías aplicadas a la búsqueda y al análisis de las tendencias.
- Diferentes disciplinas que participan en el estudio y observación de las tendencias sociales y de consumo.
- Análisis de casos de grupos interdisciplinarios existentes dedicados al estudio de tendencias. Internacionales, nacionales y locales.

Perfil Docente

Diseñador de Indumentaria. Diseñador Industrial. Diseñador Gráfico. Diseñador de Imagen y Sonido. Otros profesionales que acrediten formación en la especialidad

CORRELATIVIDADES

2do año

Espacio	Correlatividades	
	Cursada	Aprobada
Diseño de Indumentaria 2	Moldería 1 Tecnología y Materiales 1 Metodología proyectual	Diseño de Indumentaria 1 Lenguaje Visual 1

Moldería 2	-----	Moldería 1
Lenguaje Audiovisual 1	-----	Lenguaje Visual 1 Informática aplicada al Diseño
Historia del Arte y la Indumentaria 1	Tecnología y Materiales 1	-----
Tecnología y Materiales 2	Cultura y Sociedad	-----
Marketing	-----	-----
Práctica Profesionalizante 2	Tecnología y Materiales 1 Informática aplicada al Diseño Moldería 1	Práctica Profesionalizante 1

3er año

Espacio	Correlatividades	
	Cursada	Aprobada
Diseño de Indumentaria 3	Moldería 2 Historia del Arte y la Indumentaria 1	Moldería 1 Lenguaje Visual 1 Informática aplicada al Diseño Tecnología y Materiales 1 Metodología proyectual
Moldería 3	-----	Moldería 1 Moldería 2
Lenguaje Audiovisual 2	-----	Lenguaje Visual 1 Informática aplicada al Diseño Lenguaje Audiovisual 1
Historia del Arte y la Indumentaria 2	Historia del Arte y la Indumentaria 1	Tecnología y Materiales 1
Tecnología y Materiales 3	Tecnología y Materiales 2	Cultura y Sociedad
Gestión y Evaluación de Proyectos	Marketing Práctica Profesionalizante 2	Práctica Profesionalizante 1
Práctica Profesionalizante 3	Práctica Profesionalizante 2	Lenguaje Visual 1 Informática aplicada al Diseño Cultura y Sociedad Metodología proyectual

EQUIPAMIENTO E INFRAESTRUCTURA

Considerando que el criterio que estructura y organiza la Tecnicatura Superior pone un especial acento en el desarrollo de Experiencias Prácticas que incrementen el acercamiento a las prácticas laborales, ya sea desde los espacios en donde se desarrollen las Prácticas Profesionalizantes como para el resto de las actividades académicas, en las cuales siempre será prioritario la vinculación entre el hacer y el saber, ya que las competencias que necesita adquirir un Técnico Superior deberán obtenerse desde un plano interdisciplinario, posicionando al docente como un coordinador que articula las diferentes situaciones y estrategias que permitan apropiarse de los contenidos necesarios acercando siempre la situación áulica o de taller lo mas posible al ejercicio real de la profesión. El espacio físico no debe ser considerado únicamente como un contenedor, una envoltente materializada, sino como un elemento fundamental que debe aportar las condiciones favorables para desarrollar las actividades académicas en un marco de luminosidad –tanto natural como artificial-, circulaciones fluidas, espacio suficiente, calefacción, ventilación, confort acústico, planos de apoyo y asientos ergonómicamente aceptables. Los Institutos estarán provistos tanto de aulas con sillas y tablas de apoyo o mesas tanto como aulas-taller con tableros planos y sillas en donde se desarrollarán actividades que favorecen el intercambio y el desarrollo práctico de las actividades, tanto grupales como individuales. Una opción alternativa son aulas cuyo equipamiento permita este tipo de transformación, es decir que puedan adaptarse tanto para un aula tradicional como para aula-taller.

Es indispensable disponer de maniqués de trabajo para la realización de prácticas en escala, dimensiones y proporciones humanas.

Las herramientas informáticas han ido y continuarán cobrando cada vez mas un protagonismo significativo, por lo tanto será necesario contar con computadoras (PCs o Notebooks) más allá del taller o laboratorio propio de las asignaturas afines, sino que, cada vez mas, se utilizan herramientas informáticas en la mayoría de los espacios curriculares. Las computadoras deberán estar equipadas con software de aplicación para dibujo técnico y/o específicos (Moldería), de dibujo vectorial, de retoque fotográfico, de proyección y creación de diapositivas, etc. Es deseable la incorporación de proyectores tipo “cañón” ya que la visualización de imágenes y la posibilidad de proyecciones audiovisuales le brinda al docente una herramienta óptima acorde con la orientación esencialmente visual de este tipo de Tecnicaturas. Tanto como el espacio de trabajo es importante poseer espacio de guardado, estanterías, percheros y cajas o cajones en donde guardar telas y avíos.

El instituto podrá establecer convenios para realizar prácticas o pasantías en empresas o instituciones que posibiliten el desarrollo y la realización de tareas propias de la práctica profesional. Los institutos cuyas dimensiones y espacios lo permitan se proveerán de mesas de corte, herramientas de corte, máquinas de coser y planchas.

CATP