



DISEÑO CURRICULAR JURISDICCIONAL
Tecnicatura Superior en Diseño de Indumentaria

Año 2019



AUTORIDADES PROVINCIA DE RIO NEGRO

GOBERNADOR

Alberto WERETILNECK

MINISTRA DE EDUCACIÓN

Mónica Esther SILVA

SECRETARIO DE EDUCACIÓN

Juan Carlos URIARTE

DIRECTORA GENERAL DE EDUCACIÓN

María de las Mercedes JARA TRACCHIA

EQUIPO JURISDICCIONAL CURRICULAR

María de las Mercedes JARA TRACCHIA

Nadia MORONI

Anahí ALDER

Cecilia V. OJEDA

Diseño y Diagramación

Paula TORTAROLO

Franco Manuel BARION

EQUIPO INSTITUCIONAL

INSTITUTO SUPERIOR PATAGONICO

Rector: Cdor. José Raúl Carrizo

Coordinadora Pedagógica: Lic. Claudia Kraft

Secretario Académico: Cristian Garnica

ÍNDICE

CAPÍTULO I. MARCO DE LA POLÍTICA EDUCATIVA PROVINCIAL Y NACIONAL PARA LA EDUCACIÓN TÉCNICO PROFESIONAL	Pág.5
1.1 La Educación Técnico Profesional en la Provincia de Río Negro. Antecedentes y nuevos contextos.	Pág.5
CAPÍTULO II. FINALIDADES DE LA FORMACIÓN TÉCNICA EN DISEÑO DE INDUMENTARIA	Pág.7
2.1 La Tecnicatura Superior en Diseño de Indumentaria, aproximaciones a su campo de estudio, conocimiento.	Pág.7
2.2 Descripción de la Carrera	Pág.7
2.3 Identificación del Título	Pág.8
2.4 Denominación del Título	Pág.8
2.5 Duración de la Carrera	Pág.8
2.6 Carga horaria de la Carrera	Pág.8
2.7 Objetivos de la Carrera	Pág.8
2.8 Campo Ocupacional	Pág.9
2.9 Perfil del Egresado	Pág.9
2.10 Condiciones de ingreso	Pág.10
CAPÍTULO III. FUNDAMENTOS PEDAGÓGICOS DE LA PROPUESTA CURRICULAR	Pág.11
3.1 Acerca del Currículum, el Conocimiento, la Enseñanza y el Aprendizaje	Pág.11
3.2 Consideraciones Metodológicas	Pág.12
3.3 Acerca de la Evaluación	Pág.13
CAPÍTULO IV. ORGANIZACIÓN CURRICULAR	Pág.14
4.1 Definición y caracterización de los Campos de la Formación y sus relaciones	Pág.14
4.2 Carga horaria por Campo	Pág.14
4.3 Definición de los Formatos Curriculares que integran la propuesta	Pág.15
CAPÍTULO V. ESTRUCTURA CURRICULAR	Pág.17
5.1 Mapa Curricular	Pág.17
CAPÍTULO VI. UNIDADES CURRICULARES	Pág.18
6.1 Presentación de las Unidades Curriculares. Componentes básicos	Pág.18
6.2 CAMPO DE LA FORMACIÓN GENERAL	Pág.18
6.2.1 PRIMER AÑO	Pág.18
6.2.1.1 Taller de Comunicación	Pág.18
6.2.2 SEGUNDO AÑO	Pág.19
6.2.2.1 Semiología	Pág.19
6.2.2.2 Marketing	Pág.19
6.2.3 TERCER AÑO	Pág.20
6.2.3.1 Gestión Empresarial I	Pág.20
6.2.3.2 Gestión Empresarial II	Pág.21
6.2.3.3 Ética y Deontología Profesional	Pág.21
6.3 CAMPO DE LA FORMACIÓN DE FUNDAMENTO	Pág.22
6.3.1 PRIMER AÑO	Pág.22
6.3.1.1 Historia del Arte	Pág.22

6.3.1.2	Materiales I	Pág.23
6.3.1.3	Técnicas de Representación I	Pág.23
6.3.1.4	Historia del Diseño I	Pág.24
6.3.1.5	Materiales II	Pág.24
6.3.1.6	Técnicas de Representación II	Pág.25
6.3.2	SEGUNDO AÑO	Pág.25
6.3.2.1	Historia del Diseño II	Pág.25
6.3.2.2	Técnicas de Representación de Indumentaria I	Pág.26
6.4	CAMPO DE LA FORMACIÓN ESPECÍFICA	Pág.27
6.4.1	PRIMER AÑO	Pág.27
6.4.1.1	Análisis de Productos I	Pág.27
6.4.1.2	Diseño I	Pág.27
6.4.1.3	Informática I	Pág.28
6.4.1.4	Análisis de Productos II	Pág.28
6.4.1.5	Diseño II	Pág.29
6.4.1.6	Informática II	Pág.29
6.4.2	SEGUNDO AÑO	Pág.30
6.4.2.1	Diseño de Indumentaria I	Pág.30
6.4.2.2	Tecnología de Indumentaria I	Pág.31
6.4.2.3	Informática Diseño de Indumentaria I	Pág.31
6.4.2.4	Moldería I	Pág.32
6.4.2.5	Diseño de Indumentaria II	Pág.33
6.4.2.6	Tecnología de Indumentaria II	Pág.33
6.4.2.7	Informática Diseño de Indumentaria II	Pág.34
6.4.2.8	Técnicas de Representación de Indumentaria II	Pág.34
6.4.3	TERCER AÑO	Pág.35
6.4.3.1	Tecnología de Indumentaria III	Pág.35
6.4.3.2	Informática Diseño de Indumentaria III	Pág.35
6.4.3.3	Moldería II	Pág.36
6.4.3.4	Diseño de Indumentaria III	Pág.37
6.4.3.5	Tecnología de Indumentaria IV	Pág.37
6.4.3.6	Informática Diseño de Indumentaria IV	Pág.38
6.4.3.7	Tendencias	Pág.39
6.5	CAMPO DE LA FORMACIÓN DE LA PRÁCTICA PROFESIONALIZANTE	Pág.39
6.5.2	SEGUNDO AÑO	Pág.41
6.5.2.1	Práctica Profesionalizante I	Pág.41
6.5.3	TERCER AÑO	Pág.42
6.5.3.1	Práctica Profesionalizante II	Pág.42
6.5.3.2	Práctica Profesionalizante III	Pág.43
6.5.3.3	Práctica Profesionalizante Final – Diseño de Indumentaria IV	Pág.44
VII.	BIBLIOGRAFÍA GENERAL	Pág.46

CAPÍTULO I

1. MARCO DE LA POLÍTICA EDUCATIVA PROVINCIAL Y NACIONAL PARA LA EDUCACIÓN TÉCNICO PROFESIONAL.

1.1 La Educación Técnico Profesional en la Provincia de Río Negro. Antecedentes nuevos contextos.

La Ley de Educación Nacional N° 26206 define el Sistema Educativo Nacional en cuatro niveles –Educación Inicial, Educación Primaria, Educación Secundaria y Educación Superior– y ocho modalidades, entre las cuales se ubicada como tal la Educación Técnico Profesional. Esta última se rige por las disposiciones de la Ley de Educación Técnico Profesional N° 26058 y es la Educación Secundaria y la Educación Superior responsable de la formación de Técnicos Secundarios y Técnicos Superiores en áreas ocupacionales específicas y de la Formación Profesional.

En el ámbito provincial la sanción de la Ley Orgánica de Educación F N° 4819, establece en el Título 4, Cap. III, Art. 45, inc. b) “La habilitación de mecanismos administrativos e institucionales que permitan la elaboración de propuestas de formación de técnicos (...) superiores no universitarios como también de formación profesional en las diferentes áreas de la producción y los servicios, de acuerdo a las necesidades y potencialidades de desarrollo de cada región de la provincia”.

Toda Educación Técnico Profesional en el Nivel Superior tiene la intencionalidad de diseñar itinerarios profesionalizantes que permitan iniciar o continuar procesos formativos sistemáticos en diferentes áreas ocupacionales.

El ámbito y el nivel de Educación Superior se caracterizan por los rasgos peculiares de sus instituciones. Ellas deben no sólo desarrollar funciones relativas a la enseñanza sino también las concernientes a investigación, desarrollo, extensión y vinculación tecnológica, e innovación.

Dada la pluralidad de instituciones de Educación Superior que actualmente brindan, como parte de su oferta formativa la modalidad de Educación Técnico Profesional, se marca como orientación la progresiva especificidad de tales instituciones, de modo de asegurar las condiciones institucionales necesarias para que la expectativa señalada en el apartado anterior pueda concretarse.

En las últimas décadas en la Provincia de Río Negro se ha producido un incremento de propuestas formativas de Educación Superior Técnico Profesional que se implementan desde los Institutos Superiores, con anclaje territorial en diferentes puntos de la geografía provincial dando respuestas a las necesidades de formación e inserción laboral. En consonancia con lo que establece la Ley de Educación F N° 4819, en su Art. 55 establece que: “Las instituciones que brindan Formación Profesional deben reflejar en su propuesta de formación una estrecha vinculación con el medio productivo local y regional en el cual se encuentran insertas para dar respuesta a las demandas de calificación en aquellos sectores con crecimiento sostenido”.

Estas instituciones han transitado diferentes contextos, en cuanto a sus inicios y desarrollo, destacándose las acciones destinadas a cubrir el territorio y satisfacer las demandas de

formación específica para el sector socio – productivo, promoviendo una adecuada diversificación, que atiende a las expectativas y requerimientos de la estructura productiva, aprovechando en forma integral los recursos humanos, incrementando las posibilidades de actualización y reconversión para los integrantes del sistema y sus egresados.

De este modo identificamos momentos históricos vinculados a las primeras acciones, contándose con establecimientos que surgieron por medio de políticas nacionales (dependientes de la Ex DINEA), transfiriéndose luego al ámbito provincial; otros que se iniciaron a través de iniciativas locales (acuerdos interinstitucionales); aquellos que surgieron a partir de la reconversión institucional (establecimientos que constituían el sistema de formación Docente) y finalmente los establecimientos de creación reciente, que en muchos casos son propuestas ensambladas en los Institutos Superiores de Formación Docente

Asimismo cabe destacar el desarrollo de la Educación Privada cuya oferta educativa representa otra alternativa de Educación Superior Técnico Profesional ligada a diferentes campos del conocimiento, orientadas a la enseñanza aplicada y su vinculación con el empleo, y enfocada en el aumento de la demanda de formación, por parte de una población estudiantil cada vez más heterogénea, con particularidades asociadas al desarrollo económico y social.

CAPÍTULO II

2. FINALIDADES DE LA FORMACIÓN TÉCNICA EN DISEÑO DE INDUMENTARIA.

2.1 La Tecnicatura Superior en Diseño de Indumentaria, aproximaciones a su campo de estudio conocimiento e impacto regional.

Esta Tecnicatura Superior, está dirigida a la formación de profesionales capaces de diseñar una colección de indumentaria, de forma innovadora y creativa, proyectos con diversos destinatarios como la indumentaria deportiva para club o equipo, uniformes para una cadena de hoteles o restaurantes, institución escolar u otros ámbitos de trabajo o formación. Así mismo, el/a técnico/a, estará preparado para desarrollar un producto o colección de ficción para obras teatrales o presentaciones artísticas.

Desde el ámbito laboral manifiestan la creciente necesidad de contar con perfiles profesionales especializados, con calificación técnica para desempeñarse en tareas de diseño de indumentaria; la presente propuesta se ajusta a las características de un mercado cambiante y competitivo que prioriza contar con recursos humanos calificados.

Así mismo, el/a estudiante estará capacitado para realizar asesoramiento de indumentarias para ser utilizadas en empresas comerciales, residenciales, de trabajo, de ocio, etc. Por otro lado, también tendrá conocimientos acerca del análisis de costos y viabilidad de proyectos. Y por último y no menos importante estarán capacitados/as para la elaboración de proyectos de vestuarios la publicidad y el teatro.

Quienes obtienen este Título deben ser capaces de asumir la responsabilidad de coordinar equipos de trabajo, de participar en otros equipos y evaluar los resultados obtenidos. También es importante mencionar que la formación de Técnico Superior en Diseño de Indumentaria está pensada en el marco del presente Diseño Curricular Jurisdiccional, lo que permitirá a los estudiantes complementar su formación y obtener otro título en el área de diseño. Los egresados de la Tecnicatura pueden continuar sus estudios en carreras de grado universitario, en distintas universidades nacionales y privadas de nuestro país; Esto es así debido a que los saberes abordados en los campos de formación fueron seleccionados tomando en cuenta los programas de las universidades en función de convenios de articulación que se han realizado con dichas casas de estudio.

2.2 Descripción de la carrera

Un plan de estudio flexible y actualizado le permitirá a los/as estudiantes explorar los campos creativo, constructivo y socio-económico, aportándole una visión totalizadora del proceso proyectual profesional. Durante la cursada, los/as estudiantes, tendrán la posibilidad de explorar, enfrentar, resolver, desarrollar y materializar proyectos de diseño de Indumentaria.

La Carrera preparará a los/as egresados/as para desarrollarse profesionalmente, con una visión integral del diseño, combinando capacidades proyectuales con herramientas de la gestión y para una rápida inserción laboral. Los trabajos prácticos vinculados con la generación de la idea, el desarrollo, el dibujo, la hechura, la posible modificación, y el archivo de proyectos

utilizando las computadoras y los programas especializados, la experiencia y visión real del mercado.

La propuesta curricular está organizada en tres años, compuesto por seis cuatrimestres de 16 semanas, con un total de 1.760 horas. La organización de la carrera contempla una progresiva complejidad aunque integrándose campos del conocimiento general, de fundamentos, específicos y de la práctica profesionalizante. Un primer año con mayor carga en la Formación General y de Fundamento para ir incrementando la Formación Específica y Prácticas a partir del segundo año buscando que el/a estudiante adquiera mayor fortaleza en los saberes propios de la carrera y la posibilidad de realizar prácticas profesionalizantes, permitirán una genuina versatilidad del técnico para desarrollar sus capacidades en el ámbito laboral.

2.3 Identificación del título

- **Sector de la actividad socio-productiva:** Indumentaria y Textil
- **Denominación del perfil profesional:** Diseño de Indumentaria
- **Familia Profesional:** Diseño de indumentaria, Vestuario

2.4 Denominación del título

Técnico Superior en Diseño de Indumentaria

2.5 Duración de la carrera

3 años

2.6 Carga horaria total

1.760 horas reloj.

2.7 Objetivos de la carrera

Al finalizar la carrera de Técnico Superior en Diseño de Indumentaria deberán lograr:

- Ofrecer formación técnica para el desarrollo de procesos de diseño de colecciones y series de prendas que den respuesta a las necesidades del usuario.
- Emplear sistemas y recursos informáticos para recolectar la información técnica y comercial para la concreción del producto.
- Proyectar y desarrollar secuencias de producción y programas de producción de indumentaria que satisfaga las demandas y necesidades espaciales, funcionales y formales del cliente.
- Componer equipos de trabajo para la planificación de proyectos con profesionales afines a su tarea desde una visión totalizadora para el desarrollo de un proyecto.

- Conocer acerca de los aspectos del mercadeo y comercialización adecuándolos a los aspectos estéticos y significativos del universo cultural de la sociedad.

- Reconocer y cumplir las instrucciones establecidas en los protocolos de cada área de trabajo, descritos como normas y procedimientos de trabajo.

2.8 Campo Ocupacional

Ámbito Laboral

El Técnico Superior en Diseño de Indumentaria podrá desempeñarse como profesional independiente en el diseño de prendas y colecciones, en su realización o modificación, o en la búsqueda de su costeo. También, como asesor de imagen y estética en el área de diseño dentro de una empresa textil. Podrá desempeñarse, finalmente, en forma independiente o en equipo con otros profesionales, en proyectos de indumentaria o vestuarios para medios de comunicación, para realizaciones teatrales, comercio, industria, u otras actividades.

2.9 Perfil del Egresado/a

El/a Técnico/a en Diseño de Indumentaria será un/a profesional con dominio en distintas áreas, podrá acreditar las siguientes competencias:

- Gestionar y administrar un proyecto: proponer ideas integrales de uso, forma, materiales y tecnología para la indumentaria, aplicando criterios técnicos y estéticos en el desarrollo de las prendas.
- Liderar y coordinar la propuesta de diseño: definir las prendas más adecuadas en función de la idea general del proyecto/colección en respuesta al/los usuarios.
- Desarrollar capacidades en la computación gráfica, el bagaje de conocimientos y habilidades que permitan la generación, el desarrollo, el dibujo, la posible modificación, y el archivo de proyectos utilizando las computadoras y los programas especializados.
- Tener conocimientos de las distintas áreas o subsistemas de una organización/estudio/empresa para la elaboración de indumentaria y el equipamiento necesario para la realización de la/as prendas.
- Emprender un negocio en la industria de la indumentaria, con una visión holística y global, en la búsqueda de la superación permanente.
- Poder dirigir o supervisar un área específica de su experticia profesional con gran capacidad y visión integradora.
- Contar con relativa autonomía en determinadas funciones y en el devenir del ejercicio laboral podrá ir evolucionando y adquiriendo nuevas responsabilidades.

2.10 Condiciones de Ingreso

Teniendo en cuenta el Reglamento Académico Marco de la Jurisdicción, Resolución N° 4077/14, en el mismo se establecen las siguientes condiciones:

- Artículo 5°: Ingreso.- A las instituciones de Educación Superior dependientes de la Provincia de Río Negro se ingresa de manera directa, atendiendo a la igualdad de oportunidades y la no discriminación.
- Artículo 6°: Inscripción.- Para inscribirse en una institución de Educación Superior es necesario presentar la siguiente documentación:
 - a) Solicitud de inscripción.
 - b) Constancia de estudios secundarios completos, acreditados con la presentación del título en original y copia, o constancia de título en trámite o constancia de finalización de cursado del secundario con materias adeudadas.
 - c) Fotocopia autenticada del documento de identidad (datos de identificación y domicilio).
 - d) Partida de Nacimiento actualizada, original y copia autenticada.
 - e) CUIL.

CAPÍTULO III

3. FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA DE LA PROPUESTA CURRICULAR

3.1 Acerca del Currículum: el conocimiento, la enseñanza y el aprendizaje.

La Educación Técnico- Profesional se constituye en un ámbito relevante de crecimiento y profesionalización en tiempos de avance científico-tecnológico. La formación de los profesionales se presenta como una necesidad. Esta modalidad establece una estrecha vinculación entre el campo educativo y el campo laboral y requiere de propuestas curriculares abiertas - flexibles en permanente actualización vinculadas con los contextos de actuación.

La Educación Técnico Profesional pretende una sólida formación teórico-práctica que incorpore el desarrollo de capacidades, destrezas en el manejo de la especificidad técnica para la que se forma y el aprendizaje de capacidades más integradoras que vinculen conocimientos con habilidades que apunten a la puesta en escena de herramientas de análisis en contextos, para la toma de decisiones. Esta visión intenta articular la formación de un profesional que aprenda no sólo aspectos instrumentales y técnicos sino contextuales frente a las demandas ocupacionales de la región. En este sentido la Ley de Educación Superior Nacional 24.521 en su Título II Capítulo 1 Artículo 3 explicita que :“ la educación superior tiene por finalidad proporcionar formación científica, profesional, humanística y técnica en el más alto nivel, contribuir a la preservación de la cultura nacional, promover la generación y desarrollo del conocimiento en todas sus formas, y desarrollar las actitudes y valores que requiere la formación de personas responsables, con conciencia ética y solidaria, reflexivas, críticas, capaces de mejorar la calidad de vida, consolidar el respeto al medio ambiente, a las instituciones de la República y a la vigencia del orden democrático”.

En este sentido se estructuran los Diseños Curriculares para la Formación Técnico Profesional y para comprenderlo es necesario explicitar las concepciones de currículum, conocimiento, enseñanza y aprendizaje que orientan el modo que asume el proceso formativo.

Todo currículum explicita ideas, conocimientos, posiciones acerca del hombre, la cultura y la sociedad. Se presenta como representación y concreción de un proyecto político-social-cultural en el que se manifiestan las intencionalidades educativas. El currículum se considera una herramienta de profesionalización en el sentido de promover capacidades en los ciudadanos para lograr progresos personales, profesionales y sociales. El currículum se concibe aquí como: “la expresión de un proyecto político, pedagógico y cultural, escenario de conflictos entre múltiples intereses e intencionalidades, es un eslabón entre la teoría educativa y la práctica pedagógica, entre lo que se afirma que puede ser la educación y lo que finalmente es. Por eso debe ser concebido como un proceso que involucra la práctica pedagógica misma como uno de sus componentes básicos.”¹

En el Currículum se seleccionan y sintetizan conocimientos que una sociedad define como válidos a ser transmitidos. Construidos y producidos socialmente que deben ser comprendidos en su carácter histórico y provisional. El conocimiento se presenta como un producto objetivado y contradictorio de procesos históricos sociales, culturales que son interpelados permanentemente por relaciones de poder.

En relación a los conocimientos a transmitir concebimos a la enseñanza como una práctica compleja que se sitúa en contextos configurados por múltiples dimensiones: institucionales,

¹ Diseño Curricular de la Formación Docente (1988)

pedagógicas, didácticas, éticas, políticas. Su particularidad está definida por su relación específica con los conocimientos y los contextos de prácticas donde se producen.

La enseñanza implica siempre un intento deliberado y con relativa sistematicidad de transmisión de conocimientos. Toda enseñanza al ser una acción deliberada no es neutral sino que siempre se evidencia como una actividad política. Como toda acción intencional involucra aspectos personales, sociales y contextuales. En este sentido los aportes de las teorías psicológicas y sociológicas que toman lo grupal y lo social como intervinientes en el aprendizaje son un aporte relevante.

La enseñanza es un campo de prácticas que articula distintos ámbitos de decisión; el político, ético, epistemológico, el técnico y el de los contextos específicos de enseñanza. El desarrollo de una enseñanza situada requiere incorporar la dialéctica permanente entre los conocimientos y su transferibilidad en el ámbito de acción, esto exige la incorporación de diversos abordajes metodológicos según los campos de conocimientos que se involucren.

La intervención en la enseñanza involucra la relación con un aprendiz con sus características y las particularidades del conocimiento a transmitir. El aprendizaje hace referencia a los procesos a través de los cuales se adquieren los conocimientos. La enseñanza influye en el aprendizaje desde la tarea de aprendizaje que realiza el propio estudiante. Las situaciones de enseñanza que se proponen promueven procesos de aprendizaje y construcción de significados por parte del estudiante. Planteamos una concepción de aprendizaje como proceso de construcción de conocimientos que promueven la transferencia y comprensión de los mismos en situaciones cotidianas. Ubica al estudiante como un sujeto activo intelectualmente con posibilidades de aprendizaje personal y formado a través de la mediación con otros.

3.2 Consideraciones Metodológicas

El componente Metodológico requiere de la articulación entre el conocimiento como producción objetiva (lo epistemológico objetivo) y el conocimiento como problema de aprendizaje (lo epistemológico subjetivo) de este modo es concebido como un proceso de construcción. Lo metodológico implica tener en cuenta no solo la especificidad del contenido sino además una posición interrogativa frente a él necesaria para superar una postura instrumentalista y mecanicista en relación al método.

La construcción metodológica “se conforma a partir de la estructura conceptual (sintáctica y semántica) de la disciplina y la estructura cognitiva de los sujetos en situación de apropiarse de ella. Construcción de carácter singular que se genera en relación con un objeto de estudio particular y con sujetos particulares. Se construye casuísticamente en relación con el contexto (áulico, institucional, social y cultural)”².

Una propuesta de enseñanza es un acto particular y creativo “de articulación entre la lógica disciplinar, las posibilidades de apropiación de ésta por parte de los sujetos y las situaciones y los contextos particulares que constituyen los ámbitos donde ambas lógicas se entrecruzan.”³

La propuesta metodológica deberá enfocarse a propiciar la confianza y seguridad en los estudiantes promoviendo actitudes de escucha respeto y comprensión que favorezcan la constitución de su identidad como futuros profesionales.

² Edelstein, G. (1996): “Un capítulo pendiente: el método en el debate didáctico contemporáneo”. En: *Corrientes Didácticas Contemporáneas*. Buenos Aires: Paidós

³ Edelstein, G. Op Cit.

3.3 Acerca de la Evaluación

Desde una racionalidad práctica y crítica, la evaluación constituye un campo conflictivo que nos involucra intersubjetivamente en tanto excede las cuestiones técnicas-pedagógicas por estar vinculada a cuestiones éticas, políticas, sociales e ideológicas. De allí la importancia de analizar y comprender los usos y sentidos de la evaluación, la finalidad que persigue, los intereses a los que responde y principios a los que adscribe.

Fernández Sierra⁴ plantea que la evaluación condiciona y determina la vida académica dentro y fuera del aula, involucrando todos los estamentos educativos, desde el trabajo de estudiantes y profesores hasta las decisiones políticas de más alto nivel.

Todo proceso de evaluación responde a múltiples dimensiones: las características de la institución, los proyectos institucionales, los estilos de gestión, las propuestas editoriales y curriculares, las particularidades de los docentes y de los estudiantes, entre otros.

En tal sentido, concebimos la evaluación como una práctica democrática y participativa abierta a la interrogación, la problematización, la búsqueda de entendimiento, la producción de conocimiento y la emancipación de todos los sujetos involucrados.

“La evaluación aplicada a la enseñanza y el aprendizaje consiste en un proceso sistemático y riguroso de recogida de datos, incorporado al proceso educativo desde su comienzo, de manera que sea posible disponer de información continua y significativa para conocer la situación, formar juicios de valor con respecto a ella y tomar las decisiones adecuadas para proseguir la actividad educativa mejorándola progresivamente”⁵

Esto nos lleva a afirmar la necesidad de revisar la definición de evaluación que suele sostenerse en los ámbitos educativos y que sólo la ligan a la constatación de conocimientos aprendidos. La evaluación debe concebirse “desde su inclusión permanente y constante en nuestra cotidianeidad áulica y como una responsabilidad compartida”⁶

La evaluación como práctica de aprendizaje y de enseñanza promueve instancias de auto, co y heteroevaluación y no actividades instrumentales que generan medición y clasificación de los aprendizajes en los sujetos.

La evaluación como parte del proceso didáctico implica para los estudiantes una toma de conciencia de los aprendizajes adquiridos y, para los docentes, una interpretación de las implicancias de la enseñanza en esos aprendizajes. De este modo retroalimenta el proceso de enseñanza e informa a los estudiantes los progresos en sus aprendizajes. Será siempre formativa, motivadora, orientadora y al servicio de los protagonistas.

⁴ Fernández Sierra, J. (1994). "Evaluación del Currículum: perspectivas curriculares y enfoques en su evaluación". En: Teoría del desarrollo del currículum. Málaga: Aljibe.

⁵ Casanova, M. A. (1995). *Manual de evaluación educativa*. La Muralla, Madrid.

⁶ Ministerio de Educación (2009). *Diseño Curricular para la Formación Docente de Nivel Primario*. Subsecretaría de Formación y Capacitación Docente – Dirección de Nivel Superior. Río Negro.

CAPÍTULO IV

4. ORGANIZACIÓN CURRICULAR

4.1 Definición y caracterización de los campos de formación y sus relaciones.

El Plan de Estudios se organiza en torno a cuatro campos de formación establecidos por la Resolución CFE N°229/14.

Formación General:

Destinado a abordar los saberes que posibiliten la participación activa, reflexiva y crítica en los diversos ámbitos de la vida laboral y sociocultural y el desarrollo de una actitud ética respecto del continuo cambio tecnológico y social.

Formación de fundamento:

Destinado a abordar los saberes científico tecnológicos y socioculturales que otorgan sostén a los conocimientos, habilidades, destrezas, valores y actitudes propios del campo profesional en cuestión.

Formación Específica:

Dedicado a abordar los saberes propios de cada campo profesional, así como también la contextualización de los desarrollados en la formación de fundamento.

Formación de la Práctica Profesionalizante:

Destinado a posibilitar la integración y contrastación de los saberes construidos en la formación de los campos descriptos, y garantizar la articulación teoría-práctica en los procesos formativos a través del acercamiento de los estudiantes a situaciones reales de trabajo.

4.2 Carga horaria por campo (*)

Campos de Formación	Porcentaje en Plan de Estudios	Porcentaje Actividades Teóricas	Porcentaje Actividades Prácticas Formativas	Total de horas de la Carrera 1.760 horas reloj
Formación General (Porcentaje mínimo: 5%)	13 %	70 %	30 %	
Formación de Fundamento (Porcentaje mínimo: 20%)	20 %	50 %	50 %	
Formación Específica (Porcentaje mínimo: 45%)	57 %	40 %	60 %	
Prácticas Profesionalizantes (Porcentaje mínimo: 10%)	10 %	30 %	70 %	

(*) Según lo establecido por la Resolución N° 229/14 del Consejo Federal de Educación.

4.3 Definición de los Formatos Curriculares que integran la propuesta

Unidades Curriculares. Se entiende por “unidad curricular” a aquellas instancias curriculares que, adoptando distintas modalidades o formatos pedagógicos, forman parte constitutiva del plan, organizan la enseñanza y los distintos contenidos de la formación y deben ser acreditadas por los estudiantes. Las mismas se distribuyen de la siguiente manera:

- **Las Asignaturas** son unidades curriculares definidas por la enseñanza de marcos disciplinares o multidisciplinares y sus derivaciones metodológicas para la intervención educativa. Son de valor troncal para la formación y se caracterizan por brindar conocimientos, modos de pensamiento y modelos explicativos. Permiten el análisis de problemas, la investigación documental, la preparación de informes, el desarrollo de la comunicación oral y escrita y la aproximación a métodos de trabajo intelectual transferibles a la acción profesional. En cuanto al tiempo y ritmo, pueden adoptar la periodización anual o cuatrimestral, incluyendo su secuencia en cuatrimestres sucesivos.
- **El Trabajo de campo:** proponen un acercamiento real al contexto, a la cultura de la comunidad, a las instituciones y los sujetos en los que acontecen las experiencias de práctica. Los Trabajos de Campo constituyen espacios sistemáticos de trabajos de indagación en terreno e intervenciones en espacios acotados, desarrollo de micro experiencias, prácticas sistemáticas en contextos específicos y diversos.
- **Los Talleres** son unidades curriculares que promueven la resolución práctica de situaciones que requieren de un hacer creativo y reflexivo, poniendo en juego marcos conceptuales disponibles, también posibilita la búsqueda de otros marcos necesarios para orientar, resolver o interpretar los desafíos de la producción. Como modalidad pedagógica, el taller apunta al desarrollo de capacidades para el análisis de casos y de alternativas de acción, la toma de decisiones y la producción de soluciones e innovaciones. En este proceso, se estimula la capacidad de intercambio, la búsqueda de soluciones originales y la autonomía del grupo. Su organización es adaptable a los tiempos cuatrimestrales.
- **Los seminarios** son unidades que se organizan en torno a casos, problemas, temas o corrientes de pensamientos para cuyo análisis se requiere de una producción específica, la contraposición de enfoques, posiciones y debate. Implican instancias académicas de estudio de problemas relevantes para la formación profesional, a través de la reflexión crítica de las concepciones o supuestos previos sobre tales problemas, que los estudiantes tienen incorporados como resultado de su propia experiencia, para luego profundizar su comprensión a través de la lectura y el debate de materiales bibliográficos o de investigación. Estas unidades permiten el cuestionamiento del "pensamiento práctico" y ejercitan en el trabajo reflexivo y el manejo de literatura específica, como usuarios activos de la producción del conocimiento. Los seminarios se adaptan bien a la organización cuatrimestral, atendiendo a la necesidad de organizarlos por temas/ problemas. Asimismo estos espacios incluyen dispositivos que enriquecen el proceso formativo, como propuestas de opcionalidad académica que supondrán la articulación entre diferentes instituciones (sociales, académicas, políticas, etc.).
- **Conferencias y coloquios** conforman encuentros de aprendizaje con especialistas especialmente invitados, sobre temáticas relativas a los contenidos que se están desarrollando en los distintos cursos para resignificar, ampliar y profundizar los marcos interpretativos.
- **Seminarios de intercambio y debate de experiencias:** encuentros de presentación de experiencias, de informes de estudios de campo, de trabajos monográficos, posters, y otras modalidades, con debate de sus desarrollos y conclusiones con el propósito de

valorizar, producir, sistematizar y socializar conocimientos, investigaciones operativas llevadas a cabo por los estudiantes durante su proceso de formación.

- **Congresos, Jornadas, Talleres:** actividades académicas sistematizadas que organizadas por los Institutos Superiores u otro tipo de instituciones reconocidas permiten, aún antes del egreso, vincular a los estudiantes con el mundo técnico-profesional.

CAPÍTULO V.

5. ESTRUCTURA CURRICULAR

5.1 Mapa curricular

TECNICATURA SUPERIOR EN DISEÑO DE INDUMENTARIA							
Formación General		Formación de Fundamento		Formación Específica		Prácticas Profesionalizantes	
PRIMER AÑO							
Primer Cuatrimestre	Segundo Cuatrimestre	Primer Cuatrimestre	Segundo Cuatrimestre	Primer Cuatrimestre	Segundo Cuatrimestre	Primer Cuatrimestre	Segundo Cuatrimestre
Taller de Comunicación (Taller 2hs/32hs)		Historia del Arte (Asig. 3hs/48hs)	Historia del Diseño I (Asig. 2hs/32hs)	Análisis de Productos I (Asig. 2hs/32hs)	Análisis de Productos II (Asig. 2hs/32hs)	-----	-----
		Materiales I (Asig. 3hs/48hs)	Materiales II (Asig. 3hs/48hs)	Diseño I (Asig. 4hs/64hs)	Diseño II (Asig. 4hs/64hs)		
		Técnicas de Representación I (Asig. 3hs/48hs)	Técnicas de Representación II (Asig. 3hs/48hs)	Informática I (Asig. 2hs/32hs)	Informática II (Asig. 3hs/48hs)		
SEGUNDO AÑO							
Primer Cuatrimestre	Segundo Cuatrimestre	Primer Cuatrimestre	Segundo Cuatrimestre	Primer Cuatrimestre	Segundo Cuatrimestre	Primer Cuatrimestre	Segundo Cuatrimestre
Semiología (Asig. 2hs/32hs)	Marketing (Asig. 3hs/48hs)	Historia del Diseño II (Asig. 2hs/32hs)	-----	Diseño de Indumentaria I (Asig. 4hs/64hs)	Diseño de Indumentaria II (Asig. 4hs/64hs)	-----	Práctica Profesionalizante I (Asig. 2hs/32hs)
		Técnicas de Representación de Indumentaria I (Asig. 3hs/48hs)		Tecnología de Indumentaria I (Asig. 3hs/48hs)	Tecnología de Indumentaria II (Asig. 3hs/48hs)		
				Informática Diseño de Indumentaria I (Asig. 3hs/48hs)	Informática Diseño de Indumentaria II (Asig. 3hs/48hs)		
				Moldería I (Asig. 2hs/32hs)	Técnicas de Representación de Indumentaria II (Asig. 3hs/48hs)		
TERCER AÑO							
Primer Cuatrimestre	Segundo Cuatrimestre	Primer Cuatrimestre	Segundo Cuatrimestre	Primer Cuatrimestre	Segundo Cuatrimestre	Primer Cuatrimestre	Segundo Cuatrimestre
Gestión Empresarial I (Asig. 2hs/32hs)	Gestión Empresarial II (Asig. 3hs/48hs)	-----	-----	Tecnología de Indumentaria III (Asig. 3hs/48hs)	Tecnología de Indumentaria IV (Asig. 3hs/48hs)	Práctica Profesionalizante II (Asig. 2hs/32hs)	Práctica Profesionalizante III (Asig. 3hs/48hs)
	Ética y Deontología Profesional (Asig. 2hs/32hs)			Informática Diseño de Indumentaria III (Asig. 3hs/48hs)	Informática Diseño de Indumentaria IV (Asig. 3hs/48hs)		Práctica Profesionalizante Final - Diseño de Indumentaria IV (Asig. 4hs/64hs)
				Moldería II (Asig. 3hs/48hs)	Tendencias (Asig. 2hs/32hs)		
				Diseño de Indumentaria III (Asig. 4hs/64hs)			
Total horas Formación General: 224		Total horas Formación Fundamento: 352		Total horas Formación Específica: 1008		Total horas Prácticas Profes.: 176	
Espacio de Definición Institucional: ---							
TOTAL HORAS DE LA CARRERA: 1760							

CAPÍTULO VI

6. UNIDADES CURRICULARES

6.1 Unidades Curriculares. Componentes Básicos

En la presentación de las unidades curriculares se explicitan los siguientes componentes: formato, orientaciones para la selección de contenidos, y bibliografía.

- **Formatos.** Implican no solo un determinado modo de transmisión del conocimiento, sino también una forma particular de intervención en los modos de pensamiento, en las formas de indagación, en los hábitos que se construyen para definir la vinculación con un objeto de conocimiento. (Resolución CFE N° 24/07).
- **Finalidades formativas de una unidad curricular.** Las finalidades formativas de la unidad curricular son un componente del Encuadre Didáctico de los Diseños Curriculares Provinciales. Son un tipo particular de propósitos que refieren a aquellos saberes que los estudiantes deben acreditar al finalizar el curso y que están vinculados a las prácticas profesionalizantes.
- **Ejes de contenidos descriptores.** Adscribiendo a la concepción de los diseños curriculares como un “marco de organización y de actuación y no un esquema rígido de desarrollo”, el presente diseño curricular incorpora criterios de apertura y flexibilidad para que “el currículum en acción” adquiera una fluida dinámica, sin que sea una rígida e irreflexiva aplicación del diseño curricular o un requerimiento burocrático a ser evitado.”. En ese encuadre, se presentan los ejes de contenidos, concebidos como las nociones más generales y abarcadoras que constituirán la unidad curricular con la función de delimitar, definir y especificar los campos conceptuales que la integran.

6.2 CAMPO DE LA FORMACIÓN GENERAL.

6.2.1 PRIMER AÑO

▪ 6.2.1.1 Taller de Comunicación

Formato: Taller

Régimen de cursada: Cuatrimestral

Ubicación en el diseño curricular: 1er año 1er cuatrimestre

Asignación de horas semanales: 2 hs.

Total de horas: 32 hs.

Finalidades formativas de la Unidad Curricular

Adquirir nociones básicas y valorar la importancia del sentido de los discursos, tanto orales como escritos, posibilitando la elaboración de los mismos de acuerdo a las normas sintácticas,

semánticas y morfológicas. A partir de ello, podrán analizar textos sobre el diseño de indumentaria y reconocer las características propias para su comprensión.

Ejes de contenidos. Descriptores

Construcción e interpretación de mensajes orales y escritos. Diversas normativas y procedimientos. Interpretación de textos y análisis de contenidos. Características propias del texto. Elementos paratextuales y gráficos. Tipos de textos de la gráfica y de la web.

6.2.2 SEGUNDO AÑO

▪ **6.2.2.1 Semiología**

Formato: Asignatura

Régimen de cursada: Cuatrimestral

Ubicación en el diseño curricular: 2do año 1er cuatrimestre

Asignación de horas semanales: 2 hs.

Total de horas: 32 hs.

Finalidades formativas de la Unidad Curricular

Lograr que los/as estudiantes conozcan los diferentes sistemas de signos que permiten la comunicación entre individuos, sus modos de producción, de funcionamiento y de recepción; siendo esta ciencia uno de los ejes transversales de la tarea del Diseñador de Indumentaria. Se propondrá su abordaje enfatizando el análisis teórico de la comunicación oral y el funcionamiento de los signos en diversos sistemas a fin de contar con elementos que permitan interpretar los productos de diseño como sistemas semánticos.

Ejes de contenidos. Descriptores

Comunicación, significación. Estructura mínima de la comunicación. Fuente. Transmisor. Señal. Receptor. Canal. Mensaje. Código. Ruido. Semiótica: definiciones de Pierce y Saussure. Roland Barthes. Texto y contexto. Significado y significante. Denotación y connotación. Sistemas de significación. Procesos de comunicación.

▪ **6.2.2.2 Marketing**

Formato: Asignatura

Régimen de cursada: Cuatrimestral

Ubicación en el diseño curricular: 2do año 2do cuatrimestre

Asignación de horas semanales: 3 hs.

Total de horas: 48 hs.

Finalidades formativas de la Unidad Curricular

Comprender los fundamentos del Marketing como disciplina dedicada al análisis del comportamiento del mercado y los consumidores, de la gestión comercial de las empresas con el objeto de captar a los consumidores a través de la satisfacción de sus necesidades. Se abordará el reconocimiento de los componentes básicos de un plan comercial y la interpretación de información para la toma de decisiones en dicha área. Así mismo, en otro nivel, el análisis de estrategias de expansión, desarrollo y diversificación de mercado también se relaciona a la capacidad de tomar decisiones, eje del marketing.

Ejes de contenidos. Descriptores

Objetivo del Marketing. Conceptos fundamentales. Deseos, necesidades y demanda. Mercado, producto, valor, costo y satisfacción. Estructura y su relación con el resto de las funciones de la organización. Naturaleza del negocio. Planificación estratégica del negocio. Herramientas para el diagnóstico. Proceso de marketing: etapas. Análisis FODA. Herramientas de Porter. Selección de mercado meta. Posicionamiento y ventaja competitiva. Unidad de percepción, unidad de percepción óptima y unidad de representación óptima. Comportamiento de compra: modelo y roles. Proceso de decisión de compra. Relación con segmentación. Segmentación de mercado: variables. Selección de mercado meta. Estrategia de cobertura de mercado. Producto: Niveles del producto. Ciclo de vida. Estrategia mercado producto (Ansoff): Matriz BCG. Incidencia en el resto de las variables del marketing mix. Logística: Objetivos y funciones. Tipo de canales de distribución. Intermediarios. Comportamiento. Incidencia en el resto de las variables del Marketing mix. Impulsión: Promoción. Publicidad. Promoción de ventas. Diseño de mezcla promocional: jalar- pujar. Instrumentos promocionales. Incidencia en el resto de las variables del marketing mix. Precio- Valor: Factores internos y externos que afectan las decisiones de precios. Estrategias de fijación de precio. Método de manejo de capacidad y demanda. Matriz de precio y valor percibido. Incidencia en el resto de las variables del marketing mix.

6.2.3 TERCER AÑO

▪ 6.2.3.1 Gestión Empresarial I

Formato: Asignatura

Régimen de cursada: Cuatrimestral

Ubicación en el diseño curricular: 3er año 1er cuatrimestre

Asignación de horas semanales: 2 hs.

Total de horas: 32 hs.

Finalidades formativas de la Unidad Curricular

Conozcan las características de su entorno laboral para pensar las estrategias organizacionales a fin de poder insertarse de manera eficiente y eficaz en el mercado abordando aspectos de la organización, los principios económicos, las nociones básicas en las que se sostiene y analizando el presupuesto; así como es necesario el futuro profesional conozca el enfoque actual de las tendencias de diseño y de generación de las mismas.

Ejes de contenidos. Descriptores

Gestión de la estrategia organizacional - empresarial. Análisis organizacional: FODA. Misión y visión. Objetivos estratégicos y operativos. Planeamiento, gestión y control. Introducción a las técnicas de control y gestión de proyectos. Concepto de proyecto. Etapas en la planeación de proyectos. Gestión de recursos. Presupuesto económico/financiero. Flujo de caja. Gestión del proceso organizacional - empresarial. Procesos: proyectos y programas. Estructura organizacional. Comunicación. Dimensiones. Aspectos a considerar para su implementación: Normativa vigente (Legal, societario, impositivo, laboral, fiscal). Inversión. Rentabilidad. Costos de implementación.

▪ **6.2.3.2 Gestión Empresarial II**

Formato: Asignatura

Régimen de cursada: Cuatrimestral

Ubicación en el diseño curricular: 3er año 2do cuatrimestre

Asignación de horas semanales: 3 hs.

Total de horas: 48 hs.

Finalidades formativas de la Unidad Curricular

Consolidar la formación inicial sobre la producción, los recursos, distribución y consumo de bienes y servicios para satisfacer necesidades humanas; adquirir habilidades para el abordaje y comprensión de las etapas de elaboración de los presupuestos económicos y financieros, la aplicación de técnicas de evaluación y corrección de desvíos; así como técnicas de control y gestión de proyectos de diseño de indumentaria, como práctica continua a través del proceso.

Ejes de contenidos. Descriptores

Gestión de Recursos Económicos. Etapas de la crisis. Mecanismos para resolver las crisis empresarias. Cambios estratégicos. Presupuesto económico. Evaluación y corrección de desvíos operativos y económicos. Técnicas de control de calidad. Concepto de calidad total. Gestión de Recursos Financieros. Presupuesto financiero. Flujo de caja. Evaluación y corrección de desvíos operativos y financieros. Inversión. Rentabilidad. Costos de implementación.

▪ **6.2.3.3 Ética y Deontología Profesional**

Formato: Asignatura

Régimen de cursada: Cuatrimestral

Ubicación en el diseño curricular: 3er año 2do cuatrimestre

Asignación de horas semanales: 2 hs.

Total de horas: 32 hs.

Finalidades formativas de la Unidad Curricular

Adquirir conocimientos sobre Ética y las conductas humanas en su marco de principios y conocer sobre la terminología y código de la Deontología, saberes que deberá aplicar en su actividad profesional. Asimismo ofrecerá la posibilidad de comprender el alcance y la complejidad de las dimensiones moral y ética de la sociedad contemporánea, comprender la responsabilidad ética de la actividad profesional en el ámbito privado e institucional y conocer la deontología capacitándose para incorporarla activamente al trabajo profesional cotidiano.

Ejes de contenidos. Descriptores

Los debates ético-morales. Conceptos de ética, moral y deontología. El problema de la libertad y la responsabilidad. Autonomía y heteronomía. Cuestiones éticas en algunos pensadores: Aristóteles, Kant, Stuart Mill, Sartre. Ética y deontología profesional. Discusiones éticas acerca de la ciencia y la tecnología. Diseño y consumo sustentable. Defensa del consumidor. Ética en la informática. Códigos de Ética profesional. Cuestiones ético-deontológicas profesionales del diseño. La ética en el Diseño: Influencia y plagio. Normas y códigos vigentes en la práctica profesional. Relaciones con otros profesionales especializados. Relaciones entre profesional y cliente. La preservación de la integridad de los datos del cliente. El rol del Diseñador en la comunidad. Hacia un código de Ética para Diseñadores.

6.3 CAMPO DE LA FORMACIÓN DE FUNDAMENTO.

6.3.1 PRIMER AÑO

▪ 6.3.1.1 Historia del Arte

Formato: Asignatura

Régimen de cursada: Cuatrimestral

Ubicación en el diseño curricular: 1er año 1er cuatrimestre

Asignación de horas semanales: 3 hs.

Total de horas: 48 hs.

Finalidades formativas de la Unidad Curricular

Esta asignatura abordará construcciones teóricas que permitan comprender el Diseño de indumentaria en relación al arte y su historia, en diversos contextos históricos y culturales, así como las influencias recibidas particularmente del Diseño contemporáneo.

Ejes de contenidos. Descriptores

Definición de arte tradicional, el conocimiento histórico. Definición de obra de arte artefacto. Concepto de hábitat, la configuración de la ciudad. Espacio sagrado, espacio profano. El espacio constituido como imagen del mundo. Los santuarios. El equipamiento, la comunicación gráfica. El espacio como imagen figurativa. La pintura, la cartografía.

▪ **6.3.1.2 Materiales I**

Formato: Asignatura

Régimen de cursada: Cuatrimestral

Ubicación en el diseño curricular: 1er año 1er cuatrimestre

Asignación de horas semanales: 3 hs.

Total de horas: 48 hs.

Finalidades formativas de la Unidad Curricular

Brindar los conocimientos necesarios de los materiales, priorizando sus características, propiedades, presentaciones comerciales y categorizaciones, articulando estos saberes con el desarrollo de prácticas de reconocimiento, evaluación y aplicación, enfocadas en su selección en relación a las finalidades de su uso. La incorporación de estos saberes al discurso profesional es una finalidad formativa específica del espacio, que se enlaza a otras asignaturas, en la construcción de un lenguaje técnico específico y la comunicación como competencia del Diseñador de Indumentaria.

Ejes de contenidos. Descriptores

Propiedades de los materiales. Características principales. Presentaciones comerciales. Versatilidad de manufactura. Materiales naturales y manufacturados. Reconocimiento visual y/o con ensayos de todo material. Ejemplos de aplicación en productos existentes de cada material. Materiales innovadores.

▪ **6.3.1.3 Técnicas de Representación I**

Formato: Asignatura

Régimen de cursada: Cuatrimestral

Ubicación en el diseño curricular: 1er año 1er cuatrimestre

Asignación de horas semanales: 3 hs.

Total de horas: 48 hs.

Finalidades formativas de la Unidad Curricular

Aportar los conocimientos y desarrollo de habilidades para la utilización de diversas técnicas de dibujo a mano alzada y/o con instrumental a los fines de lograr el dominio de diferentes sistemas de representación espacial para la elaboración de proyectos y la realización de piezas gráficas, proyectando este saber hacer con habilidades específicas que requiere la comunicación a terceros.

Ejes de contenidos. Descriptores

Manejo de diferentes técnicas de Dibujo a mano alzada. Técnicas secas. Acromatismo. Estructuración en el plano. Proporciones. Puntos de Vista. Representación de Objeto/Sujeto. Figura Humana. Proporciones. Puntos de vista. Estructuración. Manejo de Instrumental técnico.

Grafismos. Introducción a la representación Bidimensional. Trama plana y espacial. Introducción a la representación del modelo tridimensional. Perspectiva. Axonometría.

▪ **6.3.1.4 Historia del Diseño I**

Formato: Asignatura

Régimen de cursada: Cuatrimestral

Ubicación en el diseño curricular: 1er año 2do cuatrimestre

Asignación de horas semanales: 2 hs.

Total de horas: 32 hs.

Finalidades formativas de la Unidad Curricular

Consolidar, profundizar y avanzar sobre saberes abordados en el espacio precedente, el reconocimiento y la comprensión de la relación entre los fenómenos culturales de cada época y cultura, el arte y el diseño de indumentaria. Se ampliará el abordaje de conocimientos hacia el reconocimiento de la silueta y los rasgos esenciales de la indumentaria dominante en cada época, desde la antigüedad al siglo XVIII, pasando luego a la praxis a través de la representación gráfica de dichas siluetas y sus detalles relevantes. Empleo del discurso descriptivo es la modalidad comunicativa que prevalecerá como eje transversal.

Ejes de contenidos. Descriptores

Indumentaria y arreglo personal en La antigüedad; Egipto, Mesopotamia, Creta/Micenas, Grecia, Roma, Bizancio. Indumentaria y arreglo personal en el Medioevo; Paleocristiano, Románico, Gótico. Indumentaria y arreglo personal en el Renacimiento y Barroco; Renacimiento Italiano, estilo alemán, estilo español. Barroco: estilo holandés, estilo francés. Siglo XVIII: Rococó.

▪ **6.3.1.5 Materiales II**

Formato: Asignatura

Régimen de cursada: Cuatrimestral

Ubicación en el diseño curricular: 1er año 2do cuatrimestre

Asignación de horas semanales: 3 hs.

Total de horas: 48 hs.

Finalidades formativas de la Unidad Curricular

Profundizar y ampliar saberes sobre materiales, el reconocimiento de las diferentes materias primas, los procesos de obtención y transformaciones en el proceso de manufactura de la industria textil; así mismo en la diferenciación de productos naturales, artificiales y sintéticos, sus efectos y propiedades, conocimiento necesario en el desarrollo de la competencia para producir

diseños de prendas, considerando criterios como funcionalidad y factibilidad. Apropiarse del lenguaje técnico necesaria competencia de comunicación dentro proceso productivo.

Ejes de contenidos. Descriptores

Sistemas de clasificación de las fibras. Fibras naturales y manufacturadas. Tejidos y no-tejidos. Tejidos planos y de punto. Características de las fibras celulósicas y de las proteicas. Fibras animales: lana, pelo y seda. Características, métodos de obtención, propiedades, cuidado y conservación de los tejidos. Procesos de hilatura. Propiedades. Ensayos de reconocimientos. Fibras naturales vegetales. Características de las fibras de tallo, hoja y fruto. Métodos de obtención, propiedades y cuidado y conservación de los tejidos. Fibras minerales: amianto, asbesto y minerales. Fibras artificiales. Características y propiedades del Rayón celulosa, Acetato y Triacetato. Modal y Tencel. Etapas y procesos de producción. Comparación con las fibras naturales. Cuidado y conservación de los tejidos. Clasificación de las fibras sintéticas en monocomponentes, bicomponentes y microfibras. Acrílicas, Poliéster, Poliamidas, Elastoméricas, Olefínicas, Modacrílicas, Aramídicas. Métodos de obtención. Sistemas de hilatura. Propiedades y cuidado y conservación de los tejidos. Fibras inteligentes. Materiales innovadores.

▪ **6.3.1.6 Técnicas de Representación II**

Formato: Asignatura

Régimen de cursada: Cuatrimestral

Ubicación en el diseño curricular: 1er año 2do cuatrimestre

Asignación de horas semanales: 3 hs.

Total de horas: 48 hs.

Finalidades formativas de la Unidad Curricular

Ampliar los conocimientos acerca de las diversas técnicas de dibujo, en este caso dibujo técnico en planos y esquemas técnicos constructivos de productos, abordando conocimientos acerca de sistemas de representación geométricos y color. Así mismo se brindarán elementos para posibilitar la comunicación gráfica de los mismos.

Ejes de contenidos. Descriptores

Color. Círculo cromático. Colores primarios, secundarios. Colores complementarios. Colores cálidos y fríos. Saturación, desaturación. Escalas. Sistema Monge. Planta. Corte. Vista. Escala y grado de detalle. Perspectiva paralela. Caballera reducida y Militar o cabinet. Perspectiva cónica. Perspectiva con 1 punto de fuga y 2 puntos de fuga.

6.3.2 SEGUNDO AÑO

▪ **6.3.2.1 Historia del Diseño II**

Formato: Asignatura

Régimen de cursada: Cuatrimestral

Ubicación en el diseño curricular: 2do año 1er cuatrimestre

Asignación de horas semanales: 2 hs.

Total de horas: 32 hs.

Finalidades formativas de la Unidad Curricular

Consolidar saberes abordados en los espacios precedentes, el reconocimiento y la comprensión de la relación entre los fenómenos culturales de cada época y cultura. Se ampliará el abordaje hacia el reconocimiento de la silueta y los rasgos esenciales de la indumentaria dominante en cada época desde el siglo XIX a la actualidad, pasando luego a la praxis a través de la representación gráfica de dichas siluetas y sus detalles relevantes, así como la comunicación de sus diseños.

Ejes de contenidos. Descriptores

Siglo XIX: contexto general: antecedentes (Revolución Industrial, Revolución Francesa). Segunda Revolución Industrial. Evolución en las Ideas y en las artes. Contexto particular; arquitectura, diseño gráfico, industrial e interiorismo en las dos corrientes. Pintoresquista y Funcionalista. Evolución de la indumentaria en el siglo XIX. Siglo XX. Contexto general: cambios políticos, conflictos globales, artes e ideas en la era de la tecnología. Contexto particular: arquitectura, gráfica, interiorismo y diseño industrial en la era tecnológica. Evolución de la indumentaria en el siglo XX.

▪ **6.3.2.2 Técnicas de Representación de Indumentaria I**

Formato: Asignatura

Régimen de cursada: Cuatrimestral

Ubicación en el diseño curricular: 2do año 1er cuatrimestre

Asignación de horas semanales: 3 hs.

Total de horas: 48 hs.

Finalidades formativas de la Unidad Curricular

Facilitar la apropiación de técnicas para la representación de la figura humana con cánones preestablecidos, las texturas y colores de los materiales de indumentaria, logrando componer y armar paneles de imagen, a través de una visión analítica, crítica y creativa, a fin de insertarse en el contexto socio económico y dar respuesta a los/as usuarios/as.

Ejes de contenidos. Descriptores

Figura humana. Canon de proporciones. Análisis del cuerpo humano. Su estructura ósea. Su anatomía. Proporciones reales. Ejes direccionales. Extremidades. Manos. Poses y posturas. La idealización del cuerpo humano. El figurinismo de moda. Figurín de hombre, mujer y niño. Síntesis geométrica. Composición. Grilla. Comunicación visual. Módulo, submódulo y súper-módulo. Estructuras. Leyes de composición. Introducción al color. Definición de color. Valor. Tono. Saturación. Círculo cromático. Técnicas para la representación del color. Carta de color. Contraste. Rol del color.

6.4 CAMPO DE LA FORMACIÓN ESPECÍFICA.

6.4.1 PRIMER AÑO

▪ **6.4.1.1 Análisis de Productos I**

Formato: Asignatura

Régimen de cursada: Cuatrimestral

Ubicación en el diseño curricular: 1er año 1er cuatrimestre

Asignación de horas semanales: 2 hs.

Total de horas: 32 hs.

Finalidades formativas de la Unidad Curricular

Brindar herramientas básicas para el análisis de productos como fase constitutiva del proceso de diseño y de los procesos evolutivos que los determinan, a fin de que los/as estudiantes logren comprender el producto como objeto en contexto, analizar sus funciones e iniciarse en la construcción de criterios para la valoración desde el juicio crítico.

Ejes de contenidos. Descriptores

Objeto y Contexto (Hábitat). Análisis Evolutivo (histórico y/o tecnológico). Infografía. Integración, síntesis y comunicación del análisis. Conformaciones y Comportamientos. Análisis funcional: Concepto de función. Función primaria y secundaria. Los entornos de uso, medio ambiente y producción. Situaciones de uso. Función Intrínseca. Función pasiva y activa. El producto como conjunto de sub-sistemas funcionales. Infografía. Integración, síntesis y comunicación del análisis.

▪ **6.4.1.2 Diseño I**

Formato: Asignatura

Régimen de cursada: Cuatrimestral

Ubicación en el diseño curricular: 1er año 1er cuatrimestre

Asignación de horas semanales: 4 hs.

Total de horas: 64 hs.

Finalidades formativas de la Unidad Curricular

Adquirir nociones fundantes sobre el Diseño como proyecto y proceso, introduciendo al estudiante en la apropiación y uso de lenguaje técnico específico, necesarios para la elaboración de informes descriptivos y técnicos, aplicando conceptos de morfología espacial, configuración, representación, así como teoría de la forma y el color. Desarrollar la capacidad para reconocer e involucrarse con la realidad productiva del entorno inmediato e iniciarse en el desarrollo de un

método propio de representación, valiéndose del uso del dibujo y modelado como herramienta formal de comunicación de ideas.

Ejes de contenidos. Descriptores

Introducción al universo proyectual. Proceso de diseño. Proyecto. Prototipos, modelos y maquetas. Producción artesanal y producción industrial. Definición de las incumbencias de las disciplinas proyectuales. El trabajo de un diseñador. Introducción al conocimiento de la forma. Formas básicas. Interrelaciones. Tipos de simetrías. Tipos de equilibrios. Bidimensión y tridimensión. Concepto de necesidad. Nociones básicas de uso y función. Relaciones de los productos con el usuario y con el entorno. Interrelación entre forma, función y materialidad.

▪ **6.4.1.3 Informática I**

Formato: Asignatura

Régimen de cursada: Cuatrimestral

Ubicación en el diseño curricular: 1er año 1er cuatrimestre

Asignación de horas semanales: 2 hs.

Total de horas: 32 hs.

Finalidades formativas de la Unidad Curricular

Desarrollar competencias para la búsqueda y uso de recursos informáticos necesarios para las tareas del profesional del diseño, realizando una propuesta pedagógica en la que privilegia la modalidad de taller. El saber se desarrolla a partir del hacer en un contexto configurado didácticamente, que da lugar al conocimiento sobre diferentes sistemas informáticos y programas utilitarios que el futuro/a técnico/a seleccionará según conveniencia de uso.

Ejes de contenidos. Descriptores

Introducción al funcionamiento de una computadora y sus aplicaciones. Definición de Hardware y Software. Descripción de los distintas partes del hardware. El software: sistema operativo y software de aplicación. Manejo de archivos básico en Windows. Configuración. Aplicaciones para diseño: 2D bitmap y vectorial, 3D, render, conceptos básicos. Generación de documentos de texto: Word. Planillas de cálculo: Excel. Presentaciones: Power Point. Integración de las 3 aplicaciones office. Creación de diapositivas. Cuadros de texto, imágenes, formas gráficas, animaciones. Práctica de aplicación.

▪ **6.4.1.4 Análisis de Productos II**

Formato: Asignatura

Régimen de cursada: Cuatrimestral

Ubicación en el diseño curricular: 1er año 2do cuatrimestre

Asignación de horas semanales: 2 hs.

Total de horas: 32 hs.

Finalidades formativas de la Unidad Curricular

Desarrollar capacidades para analizar productos, con un pensamiento crítico, teniendo en cuenta que su constitución responde a una trama de origen compleja. Se considera el análisis de diseño de productos como habilidad necesaria para la competencia de introducción de mejoras a los productos existentes.

Ejes de contenidos. Descriptores

El producto como conjunto de sub-sistemas funcionales. Concepto de Ergonomía y tablas. Infografía. Integración, síntesis y comunicación del análisis. Análisis morfológico. Análisis de evolución histórica. Análisis topológico. Análisis comparativo. Análisis de mercado. Análisis de costos. Análisis de impacto ambiental. Infografía. Integración, síntesis y comunicación del análisis.

▪ **6.4.1.5 Diseño II**

Formato: Asignatura

Régimen de cursada: Cuatrimestral

Ubicación en el diseño curricular: 1er año 2do cuatrimestre

Asignación de horas semanales: 4 hs.

Total de horas: 64 hs.

Finalidades formativas de la Unidad Curricular

Avanzar en la interrelación de elementos teóricos y prácticos abordados desde el espacio curricular anterior, se centrará en las pautas sociales que rigen las necesidades de los/as usuarios/as, las cuales se constituyen en un componente primordial en la formulación de diseños. Desarrollen capacidades para investigar acerca de la materialidad de los objetos, sus procesos y materiales y logren establecer relaciones entre los aspectos tecnológico, funcional y formal a partir de situaciones existentes en el mercado, estableciendo vínculos con situaciones reales.

Ejes de contenidos. Descriptores

Diseño y cultura material: el diseñador como operador cultural. Análisis prospectivo de objetos que integran nuestro acervo cultural. Tríada forma / función / tecnología y sus interdependencias. Introducción al análisis funcional, tecnológico y formal. Generación de alternativas proyectuales a partir del análisis prospectivo. Metodología de diseño. El programa de necesidades y el programa de diseño. Requisitos, condicionantes y cuantificadores. Idea rectora y estrategia de proyecto. Partidos. Propuestas. Diseño, mercado y producción. Factibilidad del diseño. Resolución tecno productiva: materiales y procesos. Desarrollo de estrategias de vinculación con proveedores. Maqueta, modelo funcional y prototipo. Producto y performance en el mercado.

▪ **6.4.1.6 Informática II**

Formato: Asignatura

Régimen de cursada: Cuatrimestral

Ubicación en el diseño curricular: 1er año 2do cuatrimestre

Asignación de horas semanales: 3 hs.

Total de horas: 48 hs.

Finalidades formativas de la Unidad Curricular

Ampliar y profundizar los saberes prácticos relativos al uso de la computadora para el desarrollo de ideas y proceso de proyectos, incluyendo la comunicación a terceros como elemento sustancial de una práctica que resume su sentido en relación a los usuarios de productos de diseño. La propuesta pedagógica dará lugar al aprendizaje práctico del Diseño Asistido por Computación, para comprender el funcionamiento y las aplicaciones, desarrollando habilidades en su uso.

Ejes de contenidos. Descriptores

Conceptos básicos introductorios. Conceptos acerca de los programas de aplicación al diseño asistido por computadora (CAD) de uso más frecuente en el mercado laboral. Ubicación en el espacio a través de coordenadas. Comandos de ayuda y de visualización de pantalla, estratificación de la información. Impresión y dibujo automático de los archivos gráficos. Trabajo de archivo-bloques. Comandos avanzados de los programas de aplicación de diseño asistido por computadora, su aplicación directa sobre trabajos de diseño de indumentaria. Comandos relación "block-layer". Comandos de dimensionamiento y atributos. Blocks con atributos de texto.

6.4.2 SEGUNDO AÑO

▪ 6.4.2.1 Diseño de Indumentaria I

Formato: Asignatura

Régimen de cursada: Cuatrimestral

Ubicación en el diseño curricular: 2do año 1er cuatrimestre

Asignación de horas semanales: 4 hs.

Total de horas: 64 hs.

Finalidades formativas de la Unidad Curricular

Integrar elementos teóricos y habilidades desarrolladas en las otras unidades, al tiempo que realizar aportes a la formación, que acompañen en el desarrollo de procesos para el análisis de los factores involucrados en lo proyectual, vinculado al contexto socio cultural en que se produce y apropiación de métodos para analizar y proponer productos con criterio sistémico y funcional. Adquirir habilidades para la representación, prefiguración, registro y manifestación de la forma, de modo adecuado en relación a la instancia del proyecto y el desarrollo de la capacidad creativa y reflexiva, utilización del lenguaje disciplinar para pensar y comunicarse.

Ejes de contenidos. Descriptores

Rol del diseñador. Metodología de Diseño: formulación de programa, alternativas de partido e idea rectora, propuesta, proyecto y prototipo. Eje morfológico del diseño. Tipología: concepto, clasificación e historia. Tipos y tipos específicos de cada tipología. Elementos del diseño de la indumentaria. Eje comunicacional del diseño. El origen del vestido. Comunicación no verbal, psicología y semiótica. El lenguaje de los gestos. El lenguaje del vestido. Características de usuarios. Historicismo. Relación de la

indumentaria con el contexto. Ocasión de uso. Resemantización y descontextualización del producto. La Indumentaria y la publicidad. Análisis formal de la indumentaria. Estructuras subyacentes. Armado de conjunto. Escuelas de Diseño. Operatorias de diseñadores destacados.

- **6.4.2.2 Tecnología de Indumentaria I**

Formato: Asignatura

Régimen de cursada: Cuatrimestral

Ubicación en el diseño curricular: 2do año 1er cuatrimestre

Asignación de horas semanales: 3 hs.

Total de horas: 48 hs.

Finalidades formativas de la Unidad Curricular

Analizar y reconocer que en el proceso de diseño de indumentaria las variables económicas productivas relacionadas a la agroindustria nacional y los procesos industriales a los que son sometidas las distintas materias primas para la obtención de los tejidos son un aporte fundamental a la formación. Es por ello que la introducción de esta unidad incorpora estos conocimientos con el fin de que los/as técnicos/as se informen, sean capaces de analizar diversas situaciones y argumentar elección de tejidos para las prendas de diseño.

Ejes de contenidos. Descriptores

Fibras: valor textil, características y propiedades. Situación mundial. Hilanderías de algodón y de lana, cardado y peinado, maquinarias para realizarlo. Título y torsión. Hilatura no convencional. Tejidos de Punto. Tejidos de Calada. Ligamentos.

- **6.4.2.3 Informática Diseño de Indumentaria I**

Formato: Asignatura

Régimen de cursada: Cuatrimestral

Ubicación en el diseño curricular: 2do año 1er cuatrimestre

Asignación de horas semanales: 3 hs.

Total de horas: 48 hs.

Finalidades formativas de la Unidad Curricular

Se espera que el Diseñador de Indumentaria sea capaz de aplicar con pericia las diferentes herramientas informáticas para comunicar en forma rápida y efectiva los distintos estadios del diseño dentro de un departamento de producto, para lo que desde esta asignatura se abordará el conocimiento de software de aplicación gráfica utilizado en la industria textil.

Ejes de contenidos. Descriptores

Software graficador. Herramientas. Comandos. Relación de Sistemas Monge y geometral de prendas. Valor de líneas y simulación de costuras. Rellenos de Patrón. Sistemas de armados de color. Raport, estampas, aplicaciones gráficas para etiquetas, estampaciones colectivas, etc. Técnicas de escaneo, y

digitalización de imagen. Su aplicación en la industria. Foto digitalización y su aplicación a la representación manual. Retoques computados. Realización de catálogos para la comunicación gráfica y de ventas. Fichas técnicas y la adición de imágenes. Sistema Optitex PDS. Fundamentos básicos. Características generales. Herramientas de edición. Creación de piezas y transformación a patrones. Elementos internos. Herramientas de inserción. Creación de pinzas, pliegues y tablas. Información global. Información de la pieza. Aplome. Rotación. Operaciones de los elementos. Escalado de patrones de moldes bases. Herramientas de escalado. Recursos de costura de moldería base. Cambio a costura. Cambio a corte. Descubrir. Caminado. Características del caminado. Piquetes estacionarios. Piquetes móviles. Telas a rayas. Relación de piezas con rayas. Rotación de piezas con rayas. Punto de anidamiento. Carga de tallas.

Digitalización manual. Ingreso de moldería. Inserción de texto. Herramientas avanzadas. Unión de piezas. Optitex Mark. Fundamentos básicos. Características generales. Presentación de las herramientas. Archivos de diseño. Archivos de trazo. Creación de trazo. Dimensiones de trazo. Modificación de información de la pieza. Herramientas del trazo. Copiar. Duplicar. Trazado. Herramientas básicas del trazado.

▪ **6.4.2.4 Moldería I**

Formato: Asignatura

Régimen de cursada: Cuatrimestral

Ubicación en el diseño curricular: 2do año 1er cuatrimestre

Asignación de horas semanales: 2 hs.

Total de horas: 32 hs.

Finalidades formativas de la Unidad Curricular

Desarrollar las capacidades y estrategias para la confección de moldes que permitan materializar sus diseños, será un espacio de praxis para el que necesitará reconocer el cuerpo humano como un volumen en el espacio, capaz de ser envuelto. Deberá desarrollar habilidades para la toma de medidas y su traslado a la representación en plano conformando los moldes base para los tejidos, análisis de los diferentes materiales presentes en la industria y su elección como pasos previos a la materialización de las prendas. La evaluación del producto desde una mirada crítica opera durante todo el proceso y en particular en la instancia de la prueba de calce. La utilización de un lenguaje técnico y comercial apropiado es un requisito ineludible de la tarea de diseño de indumentaria.

Ejes de contenidos. Descriptores

Toma de medidas. Contacto con herramientas del modelaje. Uso de tablas de medidas. Base de corpiño, falda base, pantalón base. Cinturas, escotes, cuellos y puños. Recurso de costura en relación a la tecnología empleada para cada una de las bases y diferentes tipos de tejidos, (plano o de punto). Datos que deben aparecer en un molde. Articulación de las piezas. Materialización de bases. Pruebas de calce y aprobación de las mismas. Transformaciones. Rotación y absorción de pinzas de las diferentes bases. Limpiezas internas. Terminaciones. Acceso de la prenda y tajos. Materialización de una transformación. Pruebas de calce y aprobación de la misma. Marcado: para las diferentes bases y tipos de tejidos.

▪ **6.4.2.5 Diseño de Indumentaria II**

Formato: Asignatura

Régimen de cursada: Cuatrimestral

Ubicación en el diseño curricular: 2do año 2do cuatrimestre

Asignación de horas semanales: 4 hs.

Total de horas: 64 hs.

Finalidades formativas de la Unidad Curricular

Afianzar los conocimientos adquiridos y desarrollar nuevos que le permitan comprender las distintas variables que influyen en la conceptualización del diseño, analizar los posibles condicionantes así como la configuración del entorno de los objetos. El desarrollo de conceptos de imagen, partido y premisa son relevantes en relación al logro de una óptima comunicación proyectual del diseño de indumentaria.

Ejes de contenidos. Descriptores

Armado de serie. Conjuntos asociados. Eje funcional del diseño. Concepto de rubro. Clasificación de rubros. Relación entre tipo de rubro y tecnología utilizada. Concepto de serie de conjuntos complementarios. Características del Pret a Porter y Casualwear. Elaboración de prototipos. Demostración del producto en una producción de moda. Eje tecnológico del diseño. El diseño en el futuro: nuevos escenarios y paradigmas. Ecodiseño. La sustentabilidad de los materiales y de los procesos de fabricación. La tecnología en relación a nuevas funciones de la indumentaria.

▪ **6.4.2.6 Tecnología de Indumentaria II**

Formato: Asignatura

Régimen de cursada: Cuatrimestral

Ubicación en el diseño curricular: 2do año 2do cuatrimestre

Asignación de horas semanales: 3 hs.

Total de horas: 48 hs.

Finalidades formativas de la Unidad Curricular

Desarrollar capacidades para el análisis y argumentación de la elección de tejidos, continuando con los conocimientos de la unidad y centrándose en los distintos procesos de terminación y el reconocimiento de la transformación del tejido en etapa de post fabricación.

Ejes de contenidos. Descriptores

Tintorería. Estampería. Acabado. Cantidad de colores en la impresión. Anchos de las telas. Confección y control de calidad. Calidad: sistemas y ensayos. Organización: funciones. Circuitos del material y de información.

- **6.4.2.7 Informática Diseño de Indumentaria II**

Formato: Asignatura

Régimen de cursada: Cuatrimestral

Ubicación en el diseño curricular: 2do año 2do cuatrimestre

Asignación de horas semanales: 3 hs.

Total de horas: 48 hs.

Finalidades formativas de la Unidad Curricular

Aportará habilidades para emplear los diferentes software y hardware propios de la industria textil. En este espacio se dará lugar al desarrollo y aprendizaje del sistema de Diseño Asistido por Computadora (CAD) construyendo patrones y tizadas mediante su utilización.

Ejes de contenidos. Descriptores

Sistemas CAD. Digitalización de molde de papel. Herramientas y comandos del software de patronaje. Construcción de moldería. Ploteo. Sistema Optitex PDS. Moldería compleja. Transformación de vestido, rotación de pinzas, variantes de vestido. Transformación de pantalón y sus variantes, variantes de faldas. Patrones de tejido de punto, transformaciones y variantes. Escalado de patrones de tejido plano y tejido de punto de moldes transformados y ampliados. Recursos de costura de moldería compleja según tipo de máquina. Caminado de patrones. Telas a rayas. Relación de piezas con rayas. Rotación de piezas con rayas. Punto de anidamiento. Digitalización con cursor. Inserción de texto. Herramientas avanzadas. Unión de piezas. Optitex Mark. Características generales de tizado y marcación para tejidos de punto y plano. Tipos de tendido. Tipos de tejidos tubulares y abiertos. Máquinas de tendido. Modos de corte. Máquinas de corte. Archivos de diseño. Archivos de trazo. Creación de trazo. Dimensiones de trazo. Herramientas del trazo. Copiar. Duplicar. Trazado. Ploteo. Herramientas avanzadas del trazado. Orden de Producción. Tipos de tizados. Encarado de moldes. Información de moldes. Encarado de tejidos. Encaje o aprovechamiento porcentual del tejido. Metraje por prenda. Cálculos de producción. Curva de talles. Curva de color.

- **6.4.2.8 Técnicas de Representación de Indumentaria II**

Formato: Asignatura

Régimen de cursada: Cuatrimestral

Ubicación en el diseño curricular: 2do año 2do cuatrimestre

Asignación de horas semanales: 3 hs.

Total de horas: 48 hs.

Finalidades formativas de la Unidad Curricular

Incorporar técnicas para la representación del figurín de moda y para la representación geométrica de prendas así como comprender la importancia de la escala en indumentaria y textiles

incorporando el manejo de la misma con atención a la pérdida de sensibilidad artística. Capacidad para transmitir los proyectos de diseño de manera creativa a partir de los elementos abordados.

Ejes de contenidos. Descriptores

Escala. Texturas: Representación en escala real y en otras escalas. Representación de las características propias de cada textil con diferentes técnicas. Figurín de moda. Estilización. Figurín 8,5 cabezas. Figura masculina y femenina. Proporciones. Valores de línea. Luz y Sombra. Volumen. Poses y Movimiento. Figurín personalizado. Geométral. Dibujo en plano de la prenda de frente y espalda, de avíos y de accesorios. Detalles. Zoom. Aspectos técnicos. Valor de Línea.

6.4.3 TERCER AÑO

▪ **6.4.3.1 Tecnología de Indumentaria III**

Formato: Asignatura

Régimen de cursada: Cuatrimestral

Ubicación en el diseño curricular: 3er año 1er cuatrimestre

Asignación de horas semanales: 3 hs.

Total de horas: 48 hs.

Finalidades formativas de la Unidad Curricular

Conocer la organización del Departamento de Producto como totalidad, integrando los aspectos del área de diseño y producción de la prenda, reconociendo sus diferentes fases, las características tecnológicas de las variadas materias primas y maquinarias para la producción, así como los diferentes tipos de costura y sus aplicaciones. Identificar las diferentes tareas a desarrollar por un diseñador textil en la industria, como campo laboral de inserción o producción.

Ejes de contenidos. Descriptores

Procesos de diseño: Sus diferentes fases. Flujograma de empresa: Conexiones entre las distintas áreas y el departamento de Producto. Principales tareas a cumplir. Fases y maquinarias en la Producción: recepción de tejidos, tizadas, encimadas, corte, avíos. Confección de las prendas: despiece, hilos de costura, agujas, tipos de puntadas, tipos de costuras y pespunte.

▪ **6.4.3.2 Informática Diseño de Indumentaria III**

Formato: Asignatura

Régimen de cursada: Cuatrimestral

Ubicación en el diseño curricular: 3er año 1er cuatrimestre

Asignación de horas semanales: 3 hs.

Total de horas: 48 hs.

Finalidades formativas de la Unidad Curricular

Se espera lograr habilidades en el uso de diversas aplicaciones, para el desarrollo de figurines como medio de presentación del trabajo como diseñador/a y, así mismo puedan comprender la importancia del dibujo técnico en la representación de indumentaria y la comercialización de la moda como medio de consumo y desarrollo de marcas.

Ejes de contenidos. Descriptores

Comunicación Visual: Comunicación visual. Grilla. Composición de página y láminas. Mensajes visuales. Panel de usuario. Collage. Memoria Descriptiva / Gráfica. Color. Fondo. Geométrales: Proporción. Construcción de Prendas. Costuras. Líneas. Color. Texturas. Materiales. Especificaciones Técnicas. Detalles constructivos. Tipos de avíos y accesorios. Figurín De Moda: Proporción. Estilización. Figurín Hombre. Mujer. Poses. Estilismo. Tipos de Figurín. Figurín de Niños. Materiales. Movimiento de las prendas. Adaptación al cuerpo. Imagen De Moda: Imagen de moda. Casas de moda. Revistas de Moda. Publicidad de moda. Campañas. Fotógrafos. Conceptualización de la imagen de Moda Estructura. Diagramación. Puesta de página. Tipos de impresión. Papeles.

▪ **6.4.3.3 Moldería II**

Formato: Asignatura

Régimen de cursada: Cuatrimestral

Ubicación en el diseño curricular: 3er año 1er cuatrimestre

Asignación de horas semanales: 3 hs.

Total de horas: 48 hs.

Finalidades formativas de la Unidad Curricular

Analizar e interpretar la moldería existente para poder re crearla, transformarla y realizar prendas de diseño propio; teniendo en cuenta las tendencias, las necesidades de organizaciones, empresas, instituciones para las cuales se proyecta el diseño. En este sentido se trabajará con los estudiantes sobre la moldería de prendas, interpretando diseños, transformando moldes y desarrollando método propio de patronaje, desde un punto de vista racional y no mecánico, con la finalidad de incorporar estas habilidades básicas para el desarrollo de su competencia profesional.

Ejes de contenidos. Descriptores

Manga. Transformaciones: Manga jamón, acampanada y cruzada. Transformaciones de corpiño base: con recorte curvo en delantero y espalda, con recorte recto en delantero y espalda, pinza al cuello, rotación de pinza de busto a cintura y de cintura a busto, pinza madre, espalda y delantero con canesú. Bifurcada: Pantalón base. Transformaciones: oxford, recto, cigarette. Trabajo se campo en talleres o empresas de producción de indumentaria.

▪ **6.4.3.4 Diseño de Indumentaria III**

Formato: Asignatura

Régimen de cursada: Cuatrimestral

Ubicación en el diseño curricular: 3er año 1er cuatrimestre

Asignación de horas semanales: 4 hs.

Total de horas: 64 hs.

Finalidades formativas de la Unidad Curricular

Abordar el campo de la identidad corporativa, a través de la indumentaria y logotipos, desarrollando herramientas y capacidades que permitan a los futuros profesionales, diseñar uniformes de trabajo aplicando logo, isologo, isotipo y colores corporativos/ institucionales siempre con flexibilidad y creatividad a fin de lograr propuestas variadas y equilibradas de productos en función del cliente. Pensar el panel de usuarios y armar líneas dentro de una o varias series de rubros de primera, segunda o tercera piel, tarea que requiere la capacidad para detectar las necesidades de los diferentes puestos de trabajo de una empresa, organización o institución dada.

Ejes de contenidos. Descriptores

Imagen Corporativa. Relevamiento de necesidades. Funcionalidad dentro de la imagen corporativa en uniformes de trabajo. Uniformes de trabajo. Características principales. Materialidad específica. Tratamientos gráficos y textiles. Ergonomía versus imagen corporativa. La imagen institucional. Empresa, institución, corporación. Imagen-representación. Identidad corporativa y empresarial. Series. Asociadas y complementarias. Estructuras. Diferentes formas de estructurar. Abiertas, cerradas, puras y mixtas. Trabajo en red. Lineal o cruzadas. Cuadros tipológicos. Primera piel. Rubro. Definición de rubros. Parámetros definitorios. Segmento. Armado. Tipologías. Materialidad. Situación de uso. Lencería. Corsetería. Underwear. Sleepwear. Trajes de Baño. Identidad del usuario. Rango etéreo. Microcosmos social y cultural. Rubros concordantes. Rubros de segunda piel. Jeans wear. Active wear. Casual Wear. Sport wear. Out door wear. Panel de usuario. Elementos visuales para el diseño. Identidad del usuario. Rango etéreo. Microcosmos social y cultural. Rubros concordantes. Series y mini colección. Rubros de Tercera Piel. Pret a Porter. Sastrería. Piel. Cuero. Alta Costura. Panel de usuario: Elementos visuales para el diseño. Identidad del usuario. Rango etéreo. Microcosmos social y cultural. Rubros concordantes. Series y mini colección. Trabajo se campo en talleres o empresas de producción de indumentaria.

▪ **6.4.3.5 Tecnología de Indumentaria IV**

Formato: Asignatura

Régimen de cursada: Cuatrimestral

Ubicación en el diseño curricular: 3er año 2do cuatrimestre

Asignación de horas semanales: 3 hs.

Total de horas: 48 hs.

Finalidades formativas de la Unidad Curricular

Acercar al futuro técnico/a al campo laboral mediante la realización de un programa de producción completo, llevando a cabo una mini colección para poder conocer las diferentes fases de la misma en una temporada y que mediante esa práctica los estudiantes logren integrar todos los aspectos del área de diseño y producción de la prenda. Analizar y evaluar específicamente como partícipes de la integralidad del proceso del diseño, la correcta búsqueda de tendencias, paletas de colores y textiles de acuerdo al rubro, la obtención de costo de las prendas y del presupuesto global para la realización de una producción, las explosiones de los productos para la adquisición/compra de las materias primas necesarias para la producción de la colección de temporada.

Ejes de contenidos. Descriptores

Ficha de producto: Indicaciones específicas del producto para la realización de los moldes, con datos de costura para así poder materializar el producto. Variantes de color, descripción de avíos, estampas, bordados, y tejidos que lo componen. Ficha de embolsado. Flujogramas de operaciones: Describir la forma en que se van a unir las diferentes partes del producto en la confección, desde el corte hasta el depósito. Ficha técnica del producto: Geométrales, tabla de medidas por talla, despiece y flujograma, consumos de tejidos y avíos. Explosión de productos de una colección: Cantidades de tejidos y avíos por color y talla necesarias para la producción. Programa de Producción: Dividir la cantidad total de prendas a realizar por artículo y variantes de color. Órdenes de Corte: Curva de talles. Cálculos de corte en producción. Fichas de costo: Análisis de consumos y precios de compra de tejidos, avíos, estampas y mano de obra; para así poder obtener el costo directo del producto. Presupuesto global de una colección y Cash Flow: Necesidades de capital dividido en quincenas o meses para la realización de la producción de la colección. Órdenes de Compra: Confeccionar las órdenes de compra para cada proveedor de acuerdo a las materias primas necesarias que surgen de la explosión. Trabajo se campo en talleres o empresas de producción de indumentaria.

▪ **6.4.3.6 Informática Diseño de Indumentaria IV**

Formato: Asignatura

Régimen de cursada: Cuatrimestral

Ubicación en el diseño curricular: 3er año 2do cuatrimestre

Asignación de horas semanales: 3 hs.

Total de horas: 48 hs.

Finalidades formativas de la Unidad Curricular

Comprendan la organización visual y proyectual del trabajo de diseño así como la comunicación y presentación de la colección de moda desarrolladas a través de la utilización de programas específicos de comunicación visual del sistema informático.

Ejes de contenidos. Descriptores

Volumétricos. Prendas hombre–mujer. Línea. Volumen. Sombras. Paleta de color. Materiales. Siluetas. Detalles constructivos. Tipos de avíos y accesorios. Mood-Board. Tipos de paneles.

Paneles temáticos. Composición de elementos. Armado. Espíritu de la colección. Fuentes de inspiración. Memoria descriptiva. Figurín hombre–mujer. Poses. Estilismo. Materiales. Movimiento de las prendas. Sketch book–Story board. Presentación De Colección. Esquemas de Armado. Paneles de Productos. Cartas de color. Carta de materiales. Diseño de Líneas-Vissual Merchandising. Sistemas de representación.

▪ **6.4.3.7 Tendencias**

Formato: Asignatura

Régimen de cursada: Cuatrimestral

Ubicación en el diseño curricular: 3er año 2do cuatrimestre

Asignación de horas semanales: 2 hs.

Total de horas: 32 hs.

Finalidades formativas de la Unidad Curricular

Comprender las Tendencias como modo de resolver necesidades sociales con influencia de los diferentes estilos de moda y sistemas de consumo, a través de las épocas y contextos culturales, son elementos integrales de la formación en Diseño de Indumentaria por lo que esta Unidad propone su abordaje con enfoque analítico para aportar a la formación estrategias actuales que abordan el contexto real.

Ejes de contenidos. Descriptores

Tendencias. Macrotendencias. Microtendencias. Flujo de información. El lenguaje del color. Tejidos. Siluetas. Detalles. Estilos de vida. Tipologías. Ferias Internaciones. Publicaciones e Internet. Estilos. Moda. Clasificación, Décadas de moda. Iconos. Revistas de Moda. Protagonistas. Diseñadores. Fotógrafos. El sistema de la moda. Grupos de influencias. Sistemas de Consumo. Sociología y semiología del consumo. Consumidores. Productos de Moda. Marcas de Moda. Estilos de vida. Marketing de Moda. Grandes tiendas. Marcas de Alta gama. Productos de lujo. La no tendencia. Laboratorio de Tendencias - Coolhunter. Coolhunters. Función. Origen de Tendencias. Grupos y comités de tendencias. Pronósticos de tendencias. Revistas especializadas. Sitios web. Publicaciones. Trendsetters.

6.5 CAMPO DE FORMACIÓN DE LA PRÁCTICA PROFESIONALIZANTE.

Finalidades formativas de las Unidades Curriculares

“Se entiende por prácticas profesionalizantes aquellas estrategias y actividades formativas que, como parte de la propuesta curricular, tienen como propósito que los estudiantes consoliden, integren y/o amplíen las capacidades y saberes que se corresponden con el perfil profesional en el que se están formando. Son organizadas y coordinadas por la institución educativa, se desarrollan dentro o fuera de tal institución y están referenciadas en situaciones de trabajo.

“Las prácticas profesionalizantes propician una aproximación progresiva al campo ocupacional hacia el cual se orienta la formación y favorecen la integración y consolidación de los saberes a los cuales se refiere ese campo ocupacional, poniendo a los estudiantes en contacto con diferentes situaciones y problemáticas que permitan tanto la identificación del objeto de la práctica profesional como la del conjunto de procesos técnicos, tecnológicos, científicos, culturales, sociales y jurídicos que se involucran en la diversidad de situaciones socioculturales y productivas que se relacionan con un posible desempeño profesional.”

Las prácticas profesionalizantes se orientan a generar posibilidades para realizar experiencias formativas en distintos contextos y entornos de aprendizaje complementarios entre sí. En este sentido las prácticas pueden desarrollarse:

- En un ámbito exterior a la institución educativa.
- En un ámbito interior de la institución educativa.
- En ambos contextos al mismo tiempo.

Ámbito Exterior: En las prácticas profesionalizantes insertas en el mundo del trabajo, los estudiantes ejercitan y transfieren aprendizajes ya incorporados, y también aprenden nuevos contenidos o saberes propios del ejercicio profesional, que le corresponde al campo laboral específico. Asimismo se desarrollan relaciones interpersonales, horizontales y verticales propias de la organización.

Ámbito Interior: Cuando las prácticas profesionalizantes se dan en el contexto de la institución educativa, se orientan a la implementación de proyectos institucionales: productivo o tecnológico y/o actividades de extensión, respondiendo a necesidades de la comunidad. En este ámbito se destaca que los aprendizajes están encaminados por una concepción del trabajo, en tanto práctica social y cultural, en lugar de estar centrados en las particularidades de las funciones en un lugar de trabajo determinado.

Teniendo como referencia los ámbitos explicitados anteriormente, las prácticas profesionalizantes pueden implementarse mediante diferentes formatos, respetándose claramente los propósitos y objetivos planteados para su realización. En este sentido las prácticas profesionalizantes pueden estar comprendidas en:

- **Actividades en espacios reales de trabajo:** las mismas se desarrollan en instituciones y organismos, a través de los cuales se generan los mecanismos de articulación (convenios, actas acuerdos, etc.) que permiten la participación de los estudiantes en lugares y horarios definidos para tal fin.
- **Actividades de extensión:** diseñadas para satisfacer necesidades comunitarias. Las mismas podrán definirse y planificarse en función de relevamientos y demandas que se presenten en la institución, evaluándose la pertinencia de las mismas en función de los objetivos planteados.
- **Proyectos productivos de servicios:** están esbozadas para satisfacer demandas específicas de determinada producción de bienes o servicios, o también puede optarse por trabajar y fortalecer requerimientos propios del instituto. Éstos dispositivos constituyen una importante herramienta para vincular la educación y el trabajo, a partir de una formación que se centra en

el aprender a emprender. De esta manera los estudiantes obtienen una capacitación técnica y estratégica que les amplía las posibilidades de participación futura en el mundo productivo. En este tipo de proyectos el aprender se logra a través de la producción concreta de un bien y/o servicio en el ámbito del establecimiento educativo, donde los estudiantes tienen la posibilidad de organizarse asumiendo diferentes roles y contando con el acompañamiento y seguimiento de los docentes.

- **Proyectos tecnológicos** orientados a la investigación, experimentación y desarrollo de procedimientos, bienes o servicios relevantes desde el punto de vista social y que introduzcan alguna mejora respecto de los existentes.

Cualquiera sea la tipología que adopten las prácticas profesionalizantes, las mismas deben respetar las siguientes condiciones para su implementación:

- Estar planificadas desde la institución educativa, monitoreadas y evaluadas por un docente o equipo docente especialmente designado a tal fin y una autoridad educativa, con participación activa de los estudiantes en su seguimiento.
- Estar integradas al proceso global de formación.
- Desarrollar procesos de trabajo, propios de la profesión y vinculados a fases, procesos o subprocesos productivos del área ocupacional profesional.
- Favorecer la identificación de las relaciones funcionales y jerárquicas del campo profesional, cuando corresponde.
- Hacer posible la integración de capacidades profesionales significativas y facilitar desde la institución educativa su transferibilidad a las distintas situaciones y contextos.
- Disponer la puesta en juego de valores y actitudes propias del ejercicio profesional responsable.
- Propiciar la ejercitación gradual de niveles de autonomía y criterios de responsabilidad profesional.
- Viabilizar desempeños relacionados con las habilidades profesionales.

6.5.2 SEGUNDO AÑO

▪ 6.5.2.1 Práctica Profesionalizante I

Formato: Asignatura

Régimen de cursada: Cuatrimestral

Ubicación en el diseño curricular: 2do año 2do cuatrimestre

Asignación de horas semanales: 2 hs.

Total de horas: 32 hs.

Finalidades formativas de la Unidad Curricular

Las Prácticas Profesionalizantes en el segundo año inician a los/as estudiantes en ámbitos ligados al mundo laboral. Brindan un espacio de integración y aplicación de contenidos curriculares de la carrera favoreciendo la utilización de técnicas expresivas, manuales y digitales, como herramientas de múltiples posibilidades y propósitos, con el fin de aplicar dichos aspectos expresivos al valor comunicacional de proyectos de Diseño de Indumentaria.

Ejes de contenidos. Descriptores

Reconocimiento del ámbito de trabajo, análisis de las tareas de un estudio de diseño de indumentaria, en taller de confección o corporación textil.

Denotar conocimientos teóricos sobre la investigación previa para plantear un proyecto, la documentación técnica necesaria para su fabricación y de los soportes materiales necesarios para la comunicación del mismo. Vincularse con los proveedores pertinentes para la fabricación del prototipo.

Capacidad para colaborar, participar y aprender en su asistencia a las áreas operativas y para el trabajo en equipo.

Manejo de las normativas de seguridad fundamentales para el futuro técnico.

Evaluación de los resultados y de su participación en todos estos procesos durante la práctica, elaboración de un trabajo de campo sobre los estudios de diseño de indumentaria.

Aspectos Metodológicos

A partir de situaciones desarrolladas en el mismo ámbito de formación académica, aplicando estrategias de enseñanza que incorporan el análisis de casos, la resolución de problemas y el desarrollo de entrenamientos específicos en contextos de simulación. Se referirán a problemas y preguntas que le permitan al estudiante profundizar el desarrollo de las competencias necesarias y suficientes para resolver cualquier problema específico que se relacione con sus competencias profesionales. Asistencia a un estudio de Diseño de Indumentaria bajo la supervisión y coordinación de un profesor.

6.5.3 TERCER AÑO

▪ 6.5.3.1 Práctica Profesionalizante II

Formato: Asignatura

Régimen de cursada: Cuatrimestral

Ubicación en el diseño curricular: 3er año 1er cuatrimestre

Asignación de horas semanales: 2 hs.

Total de horas: 32 hs.

Finalidades formativas de la Unidad Curricular

En las prácticas profesionalizantes del tercer año de cursada participarán en diferentes situaciones reales de su campo profesional y buscarán las técnicas y metodologías de diseño y desarrollo pertinentes para la realización de un producto junto a la evaluación de tecnologías de acuerdo a la cota de producción requerida.

Ejes de contenidos. Descriptores

Ingreso a distintas organizaciones o estudios de diseño de indumentaria, en talleres de confección o corporación textil. Análisis de las dimensiones a tener en cuenta para las distintas tareas que se le presentan.

Accionar con los diferentes actores de la organización pudiendo participar en proyectos y fabricación de los diseños que requieran un mayor nivel de complejidad.

Desarrollar, a partir de la documentación generada, los soportes materiales necesarios para la comunicación del proyecto.

Establecer las cotas de producción acorde al proyecto y determinar las tecnologías más aptas. Vincularse con los proveedores pertinentes para la potencial fabricación del producto.

Trabajo de campo e informe de sus participaciones a requerimiento de la coordinación de su/ tutores/as.

Aspectos Metodológicos

Las prácticas se realizarán a partir de situaciones reales en organizaciones que tengan que ver con el diseño de indumentaria, bajo la coordinación y supervisión de un profesor, aplicando estrategias de enseñanza que incorporan el análisis de casos, la resolución de problemas y el desarrollo de entrenamientos específicos en contextos de simulación. Se referirán a problemas y preguntas que le permitan al estudiante profundizar el desarrollo de las competencias necesarias y suficientes para resolver cualquier diagnóstico específico que se relacione con sus competencias profesionales. Las diferentes situaciones que pueda observar y/o participar, y/o desarrollar, le permitirá al estudiante ir consolidando la formación y su perfil profesional, de manera tal que les facilite su inserción laboral contando con esta experiencia previa.

▪ **6.5.3.2 Práctica Profesionalizante III**

Formato: Asignatura

Régimen de cursada: Cuatrimestral

Ubicación en el diseño curricular: 3er año 2do cuatrimestre

Asignación de horas semanales: 3 hs.

Total de horas: 48 hs.

Finalidades formativas de la Unidad Curricular

En las prácticas profesionalizantes del segundo cuatrimestre del tercer año de cursada será fundamental para el/la estudiante poder avanzar en la realización efectiva de un proyecto y su materialización, atentos a la comunicación técnico profesional requerida en cada etapa del proceso que implica la utilización de habilidades en el manejo de confección de moldería, corte y ensamblado de un producto, la aplicación de las variables formales y comunicacionales del Diseño de Indumentaria, el reconocimiento de las tecnologías pertinentes tanto a nivel informático como de producción industrial.

Ejes de contenidos. Descriptores

Ingreso a una organización o estudio de diseño de indumentaria. Análisis de las dimensiones a tener en cuenta para desarrollar la práctica de su profesión.

Accionar con los diferentes actores de la organización pudiendo participar de las distintas etapas del proceso de un proyecto de diseño de indumentaria.

Desarrollar su proyecto final incorporando técnicas de moldería, corte y ensamblado. Aspectos tecnológicos involucrados en la materialización de una idea de diseño: máquinas, procesos y materiales. Elementos constitutivos del Diseño de Indumentaria: tejidos, avíos y costuras. Medios para la presentación gráfica del producto.

Trabajo de campo con clientes reales y problemáticas reales donde sintetice las aptitudes y los conocimientos aportados por el área durante la carrera.

Aspectos Metodológicos

Las prácticas se realizarán en una organización de diseño de indumentaria, bajo la coordinación y supervisión de un profesor quien realizará el acompañamiento durante el proceso del análisis del producto, la formulación de un proyecto y su desarrollo. Durante el proceso trabajarán con problemas y preguntas que le permitan al alumno profundizar el desarrollo de las competencias necesarias y suficientes para resolver cualquier problemática específica que se relacione con sus competencias profesionales, logrando así su inserción laboral contando con esta experiencia previa.

Elaboración de un informe final de la práctica de trabajo con una propuesta de desarrollo personal.

▪ **6.5.3.3 Práctica Profesionalizante Final – Diseño de Indumentaria IV**

Formato: Asignatura

Régimen de cursada: Cuatrimestral

Ubicación en el diseño curricular: 3er año 2do cuatrimestre

Asignación de horas semanales: 4 hs.

Total de horas: 64 hs.

Finalidades formativas de la Unidad Curricular

En las prácticas profesionalizantes finales de diseño de indumentaria del segundo cuatrimestre se integran los saberes y habilidades desarrolladas en diversos espacios de la formación académica y de taller enfocándose en la organización de mini colecciones de indumentaria, seriación de diseños y resolución de materialidades pertinentes a rubros de primera y segunda piel como especificidades de la formación profesional que permiten el desarrollo práctico de diseños de indumentaria a partir de la identificación de segmentos de mercado y rangos etéreos afines a una propuesta de diseño e imagen.

Ejes de contenidos. Descriptores

Ingreso a estudio de diseño de indumentaria a los conceptos de atendiendo la definición de la colección y su planificación por calendario de temporadas y por rubro. Planeamiento tipológico de la colección. Plan de necesidades de la marca que define a la colección. Definición de tendencias. Análisis de tendencias de la temporada. Selección de paleta de colores, de materiales, mapas de producto. Propuesta de diseño de la colección. Sustentación teórica y fáctica. Desarrollo de la

colección. Selección de prototipos y materiales. Desarrollo textil para las propuestas y armado de prendas. Prueba de calces y terminaciones. Ficha Técnica.

Trabajo de campo en talleres o empresas de producción de indumentaria para una colección específica.

Elaboración de un informe final de la práctica de trabajo con una propuesta de desarrollo personal.

Aspectos Metodológicos

Las prácticas se realizarán en un estudio, taller o empresa de producción de indumentaria a partir de pedidos específicos o situaciones reales bajo la coordinación y supervisión de un profesor quien acompañará al estudiante para analizar el caso, que pueda observar y/o participar, y/o desarrollar su propuesta de diseño.

El futuro técnico ira consolidando la formación y su perfil profesional, adquiriendo competencias específicas para una inserción laboral en un ámbito determinado y contando con esta experiencia previa.

VII. BIBLIOGRAFÍA GENERAL.

- Abad Pascual, J. J.; García Gutiérrez, J. y Sangüesa Ortí, J. (1997) Las dimensiones ética y estética de la actividad tecnológica. En: Ciencia, tecnología y sociedad. Madrid. Ed. McGraw-Hill.
- Aldrich, W. (2010) Tejido, forma y patronaje plano. Barcelona. Ed. Gustavo Gili.
- Alfonseca, M. (1986) Informática aplicada. Madrid. Ed. Siglo Cultural.
- Ambrose, H. (2012) Color. Barcelona. Ed. Parragón.
- Arnehim, R. (1979) Arte y percepción visual. España. Ed. Alianza Forma.
- Barthes, R. (1970) Elementos De La Semiología. Buenos Aires. Ed. Tiempo Contemporáneo.
- Baudot, F. (1999) Fashion, the twentieth century. Nueva York. Ed. Universe Publishing.
- Baudot, F. (2006) La moda del siglo XX. París. Ed. Assouline.
- Baudrillard, J. (1995) El sistema de los objetos. Buenos Aires. Ed. Siglo XXI.
- Becerra, P. y Cervini, A. (2005) En torno al producto. Buenos Aires. Ed. CMD-IMDI.
- Belluccia, R. (2007) La función social del diseño. En: El diseño gráfico y su enseñanza. Ilusiones y desengaños. Buenos Aires. Ed. Paidós.
- Best, B. (2009) Management del diseño. Estrategia, proceso y práctica de la gestión del diseño. Barcelona. Ed. Parramón.
- Bilancio, G. (2001) Marketing – El valor de provocar. Ed. Prentice Hall.
- Blanco, R. (2005) Crónicas del diseño industrial en la Argentina. Buenos Aires. Ed. Fadu.
- Blanco, R. (2007) Notas sobre diseño industrial. Buenos Aires. Ed. Nobuko.
- Bonsiepe, G. (1993) Del objeto a la interface. Mutaciones del Diseño. Buenos Aires. Ed. Infinito.
- Borrelli, L. (2001) Ilustradores de moda hoy. Barcelona. Ed. Acanto.
- Bou, L. (2008) This is visual merchandising. Barcelona. Ed. Instituto Monsa.
- Boucher, F. (1987) 20.000 years of fashion. New York. Ed. Abrams.
- Braddock, S. y O'Mahony, M. (1999) Techno Textiles: Revolutionary fabrics for fashion and design. New York. Ed. Thames & Hudson.
- Bürdek, B. (1994) Historia, teoría y práctica del Diseño Industrial. Barcelona. Ed. Gustavo Gilli.
- Buxbaum, G. (ed.) (1999) Icons of fashion: the 20th. Century. Munich. Prestel.
- Buysens, E. (1970) La Comunicación y La Articulación Lingüística. Buenos Aires. Eudeba.
- Carr, H. (1994) The technology of clothing manufacture. Oxford. Ed. Blackwell Science.
- Colchester, C. (2008) Textiles: tendencias actuales y tradiciones. Barcelona. Ed. Blume.
- Compiladores (2004) Moda. Una Historia desde el siglo XVIII al XX. Barcelona. Instituto de la Indumentaria de Kioto. Ed. Taschen.
- Cooklin, F. (1991) Introduction to clothing manufacture. Oxford. Ed. Blackwell Science.
- Cooklin, F. (1992) Pattern grading for men's clothes: the technology of sizing. Oxford. Ed. Blackwell Science.
- Chaves, N. (2005) El Diseño Invisible. Siete lecciones sobre la intervención culta en el hábitat humano. Buenos Aires. Ed. Paidós.
- Chester, T. (col. Alden, R.) (1997) La Biblia de Excel. Madrid. Ed. Anaya Multimedia.
- Ching, F. (1981) Arquitectura: Forma, espacio y orden. Buenos Aires. Ed. UNLP.
- Deslandres, Y. (1976) El traje, imagen del hombre, 2da. ed. Barcelona. Ed. Tusquets.
- Diamonstein, B. (1985) Fashion: the inside story. New York. Rizzoli International Publication.
- Doberti, R. (1998) Lineamientos para una Teoría del Habitar. Buenos Aires. Ed. Eudeba.
- Dondis, D. (1982) La sintaxis de la imagen. Barcelona. Ed. Gustavo Gilli.
- Dondis, D. A. (1995) La Sintaxis De La Imagen. Barcelona. Ed. Gustavo Gilli.
- Donnelly, J. H. (1994) Dirección y administración de empresas. EEUU. Ed. Addison-Wesley.
- Escaler, D. B. (1883) Método de corte o sea manual del sastre. Barcelona. Ed. Tipografía Española.
- Esparza Lara, S. (1999) Teoría de los hilados. México. Ed. Limusa
- Ferebee, A. (1980) A History of Design from the Victorian Era to the Present. N.Y. Ed. Van Nostrand Reinhold.
- Gay, A. (1994) El Diseño Industrial en la Historia. Córdoba. Argentina. Ed. TEC.
- Gay, A. (1994) La lectura del objeto. Córdoba. Argentina. Ed. TEC.
- Groover, M. (2007) Fundamentos de manufactura moderna: materiales, procesos y sistemas. México. Ed. McGraw Hill.

Guerrero, J. A. (2009) Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Moda. España. Ed. Parramón.

Guerrero, J. A. (2009) Nuevas tecnologías aplicadas a la moda: diseño, producción, marketing y comunicación. Barcelona. Ed. Parramón.

Hermida, J. A. (1993) Administración y estrategia. Buenos Aires. Ed. Macchi.

Hollen, N. (1997) Introducción a los textiles. México. Ed. Limusa

Ibáñez Gimeno, J. M. (2000) La gestión del diseño en la empresa. España. Ed. Mc Graw-Hill.

Jenkyn Jones, S. (2002) Diseño de Moda. Barcelona. Ed. Blume.

Jenkyn Jones, S. (2003) Diseño de moda. Hong Kong. Ed. Blume.

Joly, M. (1993) Introducción al análisis de la imagen. Buenos Aires. Ed. La Marca.

Jones, T. y otros. (2006) Fashion now 2, 1a ed. Alemania. Ed. Taschen.

Jong-nam, L. (2005) La ciencia de los tintes naturales. Seúl. Ed. Fundación coreana.

Juracek, J. (2000) Soft Surfaces. London. Ed. Norton & Company.

Knight, L. (2008) Manual práctico de costura y tejidos. Buenos Aires. Ed. Océano Ambar.

Kotler, P. (2012) Fundamentos de la mercadotecnia. México. Ed. Prentice Hall.

Kristeva, J. (1981) Semiótica I. Madrid. Ed. Fundamentos.

Laurenz, M. (2009) Aprenda el abc de la costura. Buenos Aires. Ed. Grupo Imaginador

Laver, J. (1989) Breve historia del traje y la moda. España. Ed. Cátedra.

Lebeau, C. (1994) Fabrics: the decorative art of textiles. Londres. Ed. Thames and Hudson.

Lee Potter, C. (1984) Sportwear in Vogue since 1910. London. Ed. Thames & Hudson.

Lefer, B. y otros (1992) Style reference guide. Paris. Ed. Style.

Leiro, R. J. (2006) Diseño, estrategia y gestión. Buenos Aires. Ed. Infinito.

London, L. & López, A. M. (2008) Técnicas de diseño de moda por ordenador. España. Ed. Anaya Multimedia.

Long, L. y N. (1999) El problema de la Ética. En: Introducción a las computadoras y a los sistemas de información. México. Ed. Prentice Hall.

Lopez Lopez, A. M. (1974) Diseño de moda por ordenador. España. Ed. Anaya Multimedia.

Lucero, J. A. (2000) Planificación económico financiera. Buenos Aires. Ed. Nueva Técnica.

Mac Cormick, E. (1980) Ergonomía. Barcelona. Ed. Gustavo Gilli.

Macchia, J. L. (2009) Cómputos, costos y presupuestos. Buenos Aires. Ed. Nobuko.

Mansfield, R. (1998) La Biblia de Word. Madrid. Ed. Anaya Multimedia.

Meadows, T. (2009) Crear y gestionar una marca de moda. España. Ed. BLUME.

Metzger, P. (1991) La Perspectiva a su alcance 1 y 2. Alemania. Ed. Taschen.

Munari, B. (1983) ¿Cómo nacen los objetos?; Apuntes para una metodología proyectual. Barcelona. Ed. Gustavo Gilli.

Munari, B. (1987) Diseño y comunicación visual: contribución a una metodología didáctica. Barcelona. Ed. Gustavo Gilli.

Munari, B. (1994) El arte como oficio. Barcelona. Ed. Labor.

Panero, J. y Zelnik, M. (2007) Las dimensiones Humanas de los espacios interiores. Barcelona. Ed. Gustavo Gilli.

Peacock, J. (2003) Costume 1066-1990. Londres. Ed. Thames and Hudson Ltd.

Pischel, G. (1966) Historia Universal del Arte. Tomos 1, 2 y 3. Editorial Molhoramentos.

Powell, D. (1993) Técnicas de Presentación. Guía de dibujo y presentación de proyectos y diseños. Madrid. Ed. Tursen.

Roetzel, B. (1999) El caballero: manual de moda masculina clásica. Alemania. Ed. Konemann.

Rybczynsky, W. (1989) La Casa Historia de una Idea; Madrid

Saltzman, A. (2005) El cuerpo diseñado. La silueta. Buenos Aires. Ed. Paidós.

Sartre, J. P. (1972) El existencialismo es un humanismo. Buenos Aires. Ed. Huáscar.

Saulquin, S. (2004) Moda argentina. 1a ed. Buenos Aires. Ed. CommTools.

Savater, F. (2001) Ética para Amador. Buenos Aires. Ed. Ariel.

Seeling, Ch. (2000) Moda: el siglo de los diseñadores 1900-1999. Barcelona. Ed. Konemann.

Seivewright, S. (2008) Diseño e investigación. Barcelona. Ed. Gustavo Gilli.

Singer (1987) El abc de la costura: Singer Biblioteca de costura. México. Ed. Limusa

Smith, A. (2011) El gran libro de la costura. Buenos Aires. Ed. Drac.

Sorger, R.; Udale, J. y otros (2009) Principios básicos del diseño de moda. Barcelona. Ed. Gustavo Gilli.

Squicciarino, N. (1986) El vestido habla. Madrid. Ed. Cátedra.

Tedeschi, P. (1966) La génesis de la forma y el diseño industrial. Buenos Aires. Ed. Eudeba.

Udale, J. (2008) Diseño Textil, Tejidos Y Técnicas: En Colección Manuales Diseño de Moda. Barcelona. Ed. Gustavo Gilli.

Udale, J. (2008) Diseño textil: tejidos y técnicas. Barcelona. Ed. Gustavo Gilli.

Ward, T.H. (1989) Composición y Perspectiva. España. Ed. Blume.

Wong, W. (1979) Fundamentos del diseño bi y tri dimensional. Barcelona. Ed. Gustavo Gilli.

Zatonyi, M. (1993) Relación con la ley y con lo social, En: Diseño, análisis y teoría. Buenos Aires. Ed. Universidad de Palermo.

Zeccheto, V. (coordinador) (2005) Seis semiólogos en busca del lector. Ed. La Crujia.



DE RIO NEGRO