



Provincia de Río Negro  
CONSEJO PROVINCIAL DE EDUCACIÓN

VIEDMA, 15 DE NOVIEMBRE DE 2018

VISTO:

El Expediente N° 33907- C-1993 del Registro del Consejo Provincial de Educación, y

CONSIDERANDO:

Que en el mismo obra documentación del Instituto Superior Patagónico (A - 023), de la ciudad de San Carlos de Bariloche;

Que por Resolución N° 1629/15 se aprobó, por excepción para el ciclo lectivo 2015, el Plan de Estudio y Régimen de Correlatividades de la carrera “Tecnatura Superior en Diseño de Indumentaria”;

Que la carrera se efectúa en el marco de la Resolución N° 47/08 del CFE;

Que una vez aprobado el Diseño Curricular Jurisdiccional de la carrera “Tecnatura Superior en Diseño de Indumentaria” la Institución debiera adecuarse e incorporar el mismo;

Que el Área de Educación Privada propone emitir la norma legal correspondiente;

POR ELLO, y de acuerdo a las facultades conferidas por el Artículo 165° de la Ley 4819

LA PRESIDENTE  
DEL CONSEJO PROVINCIAL DE EDUCACIÓN  
R E S U E L V E:

ARTICULO 1°.- APROBAR, por excepción, en el Instituto Superior Patagónico (A -023) de la ciudad de San Carlos de Bariloche el Plan de Estudios y Régimen de Correlatividades de la “*Tecnatura Superior en Diseño de Indumentaria*” según obra en Anexo I de la presente, para la cohorte 2018.-

ARTICULO 2°.- ESTABLECER que el título a otorgar es “*Técnico Superior en Diseño de Indumentaria*”.-

ARTICULO 3°.- DETERMINAR el Perfil del Egresado, Alcances del Título, Contenidos Mínimos y Bibliografía según se establece en el Anexo II de la presente.-

ARTICULO 4°.- DETERMINAR que lo dispuesto en los Artículos 1°, 2° y 3° no implica erogación presupuestaria por parte del Consejo Provincial de Educación.-



Provincia de Río Negro  
CONSEJO PROVINCIAL DE EDUCACIÓN

ARTICULO 5°.- ESTABLECER que la Supervisión didáctico - pedagógica - administrativa se realizará a través de los mecanismos que el Consejo Provincial de Educación determine.-

ARTICULO 6°.- REGISTRAR, comunicar por la Secretaria General al Área de Educación Privada y, por su intermedio, a los interesados y archivar.-

RESOLUCIÓN N° 4887  
AEP/SG/dam.-

Mónica Esther SILVA  
Presidenta  
Consejo Provincial de Educación  
Provincia de Río Negro



Provincia de Río Negro  
CONSEJO PROVINCIAL DE EDUCACIÓN

ANEXO I –RESOLUCIÓN N° 4887

**ESTABLECIMIENTO:** INSTITUTO SUPERIOR PATAGÓNICO  
**REGISTRO:** A-023  
**CIUDAD:** SAN CARLOS DE BARILOCHE  
**CARRERA:** TECNICATURA SUPERIOR EN DISEÑO DE INDUMENTARIA  
**TÍTULO:** TECNICO SUPERIOR EN DISEÑO DE INDUMENTARIA

**PLAN DE ESTUDIOS**

| Año     | Cuattrim. | Campo | Código             | Denominación de la asignatura         | Hs. Cuat.  | Hs. Anual |
|---------|-----------|-------|--------------------|---------------------------------------|------------|-----------|
| Primero | Primero   | 2     | 1.1.1              | Análisis de Productos I               | 34         | 748       |
|         |           | 2     | 1.1.2              | Diseño I                              | 102        |           |
|         |           | 1     | 1.1.3              | Historia del Arte                     | 68         |           |
|         |           | 1     | 1.1.4              | Materiales I                          | 68         |           |
|         |           | 2     | 1.1.5              | Informática I                         | 34         |           |
|         |           | 1     | 1.1.6              | Técnicas de Representación I          | 68         |           |
|         |           |       |                    | <b>Total Horas</b>                    | <b>374</b> |           |
|         | Segundo   | 2     | 1.2.7              | Análisis de Productos II              | 34         |           |
|         |           | 2     | 1.2.8              | Diseño II                             | 102        |           |
|         |           | 1     | 1.2.9              | Historia del Diseño I                 | 34         |           |
|         |           | 1     | 1.2.10             | Materiales II                         | 68         |           |
|         |           | 2     | 1.2.11             | Informática II                        | 68         |           |
|         |           | 1     | 1.2.12             | Técnicas de Representación II         | 68         |           |
|         |           |       |                    | <b>Total Horas</b>                    | <b>374</b> |           |
| Segundo | Tercero   | 2     | 2.1.13             | Diseño de Indumentaria I              | 102        | 816       |
|         |           | 2     | 2.1.14             | Tecnología de Indumentaria I          | 68         |           |
|         |           | 2     | 2.1.15             | Informática Diseño de Indumentaria I  | 68         |           |
|         |           | 1     | 2.1.16             | Historia del Diseño II                | 34         |           |
|         |           | 1     | 2.1.17             | Técnicas de Representación de Ind. I  | 68         |           |
|         |           | 3     | 2.1.18             | Semiología                            | 34         |           |
|         |           | 2     | 2.1.19             | Moldería I                            | 34         |           |
|         |           |       | <b>Total Horas</b> | <b>408</b>                            |            |           |
|         | Cuarto    | 2     | 2.2.20             | Diseño de Indumentaria II             | 102        |           |
|         |           | 2     | 2.2.21             | Tecnología de Indumentaria II         | 68         |           |
|         |           | 2     | 2.2.22             | Informática Diseño de Indumentaria II | 68         |           |
|         |           | 2     | 2.2.23             | Técnicas de Representación de Ind. II | 68         |           |
|         |           | 3     | 2.2.24             | Marketing                             | 68         |           |
|         |           | 4     | 2.2.25             | Práctica Profesional I                | 34         |           |
|         |           |       | <b>Total Horas</b> | <b>408</b>                            |            |           |



Provincia de Río Negro  
CONSEJO PROVINCIAL DE EDUCACIÓN

|  |        |   |        |  |             |     |
|--|--------|---|--------|--|-------------|-----|
| Tercero                                  | Quinto | 4 | 3.1.26 | Práct.Prof.: Diseño de Indumentaria III    | 102         | 816 |
|  |        | 2 | 3.1.27 | Tecnología de Indumentaria III             | 68          |     |
|  |        | 2 | 3.1.28 | Informática Diseño de Indumentaria III     | 68          |     |
|  |        | 4 | 3.1.29 | Práct.Prof.: Moldería II                   | 68          |     |
|  |        | 3 | 3.1.30 | Gestión Empresarial I                      | 68          |     |
|  |        | 4 | 3.1.31 | Práctica Profesional II                    | 34          |     |
|  |        |   |        | <b>Total Horas</b>                         | <b>408</b>  |     |
|  | Sexto  | 4 | 3.2.32 | Práct.Prof.: Diseño de Indumentaria IV     | 102         |     |
|  |        | 4 | 3.2.33 | Práct.Prof.: Tecnología de Indumentaria IV | 68          |     |
|  |        | 2 | 3.2.34 | Informática Diseño de Indumentaria IV      | 68          |     |
|  |        | 2 | 3.2.35 | Tendencias                                 | 34          |     |
|  |        | 3 | 3.2.36 | Gestión Empresarial II                     | 34          |     |
|  |        | 3 | 3.2.37 | Ética y Deontología Profesional            | 34          |     |
|  |        | 4 | 3.2.38 | Práctica Profesional III                   | 68          |     |
|  |        |   |        | <b>Total Horas</b>                         | <b>408</b>  |     |
| <b>Total horas reloj Plan de Estudio</b> |        |   |        | <b>2380</b>                                | <b>2380</b> |     |



### RÉGIMEN DE CORRELATIVIDADES

| Código | Denominación de la asignatura                 | Para poder cursar |          | Para rendir final        |
|--------|---|-------------------|----------|--------------------------|
|        |   | Cursada           | Aprobada | Aprobada                 |
|        | <b><i>1° Año 2° Cuatrimestre</i></b>          |                   |          |                          |
| 1.1.1  | Análisis de Productos I                       | -                 | -        | -                        |
| 1.1.2  | Diseño I                                      | -                 | -        | -                        |
| 1.1.3  | Historia del Arte                             | -                 | -        | -                        |
| 1.1.4  | Materiales I                                  | -                 | -        | -                        |
| 1.1.5  | Informática I                                 | -                 | -        | -                        |
| 1.1.6  | Técnicas de Representación I                  | -                 | -        | -                        |
|        | <b><i>1° Año 2° Cuatrimestre</i></b>          |                   |          |                          |
| 1.2.7  | Análisis de Productos II                      | 1.1.1             |          | 1.1.1                    |
| 1.2.8  | Diseño II                                     | 1.1.2             |          | 1.1.2                    |
| 1.2.9  | Historia del Diseño I                         | 1.1.3             |          | 1.1.3                    |
| 1.2.10 | Materiales II                                 | 1.1.4             |          | 1.1.4                    |
| 1.2.11 | Informática II                                | 1.1.5             |          | 1.1.5                    |
| 1.2.12 | Técnicas de Representación II                 | 1.1.6             |          | 1.1.6                    |
|        | <b><i>2° Año 3° Cuatrimestre</i></b>          |                   |          |                          |
| 2.1.13 | Diseño de Indumentaria I                      | 1.2.8             | 1.1.2    | 1.2.8                    |
| 2.1.14 | Tecnología de Indumentaria I                  |                   |          |                          |
| 2.1.15 | Informática Diseño de Indumentaria I          | 1.2.11            | 1.1.5    | 1.2.11                   |
| 2.1.16 | Historia del Diseño II                        | 1.2.9             | 1.1.3    | 1.2.9                    |
| 2.1.17 | Técnicas de Representación de Indumentaria I  | 1.2.12            | 1.1.6    | 1.2.12                   |
| 2.1.18 | Semiología                                    |                   |          |                          |
| 2.1.19 | Moldería I                                    |                   |          |                          |
|        | <b><i>2° Año 4° Cuatrimestre</i></b>          |                   |          |                          |
| 2.2.20 | Diseño de Indumentaria II                     | 2.1.13            | 1.2.8    | 2.1.13                   |
| 2.2.21 | Tecnología de Indumentaria II                 | 2.1.14            |          | 2.1.14                   |
| 2.2.22 | Informática Diseño de Indumentaria II         | 2.1.15            | 1.2.11   | 2.1.15                   |
| 2.2.23 | Técnicas de Representación de Indumentaria II | 2.1.17            | 1.2.12   | 2.1.17                   |
| 2.2.24 | Marketing                                     |                   |          |                          |
| 2.2.25 | Práctica Profesional I                        |                   |          |                          |
|        | <b><i>3° Año 5° Cuatrimestre</i></b>          |                   |          |                          |
| 3.1.26 | Práct.Prof.: Diseño de Indumentaria III       | 2.2.20            | 2.1.13   | 2.2.20                   |
| 3.1.27 | Tecnología de Indumentaria III                | 2.2.21            | 2.1.14   | 2.2.21                   |
| 3.1.28 | Informática Diseño de Indumentaria III        | 2.2.23            | 2.1.15   | 2.2.23                   |
| 3.1.29 | Práct.Prof.: Moldería II                      | 2.1.19            |          | 2.1.19                   |
| 3.1.30 | Gestión Empresarial I                         |                   |          |                          |
| 3.1.31 | Práctica Profesional II                       | 2.2.25            |          | 2.2.25                   |
|        | <b><i>3° Año 6° Cuatrimestre</i></b>          |                   |          |                          |
| 3.2.32 | Práct.Prof.: Diseño de Indumentaria IV        | 3.1.26            | 2.2.20   | 3.1.26 - 3.2.33 - 3.2.34 |
| 3.2.33 | Práct.Prof.: Tecnología de Indumentaria IV    | 3.1.27            | 2.2.21   | 3.1.27                   |
| 3.2.34 | Informática Diseño de Indumentaria IV         | 3.1.28            | 2.2.23   | 3.1.28                   |
| 3.2.35 | Tendencias                                    | 3.1.26            | 2.2.20   | 3.1.26                   |
| 3.2.36 | Gestión Empresarial II                        | 3.1.30            |          | 3.1.30                   |
| 3.2.37 | Ética y Deontología Profesional               | 2.1.18            |          | 2.1.18                   |
| 3.2.38 | Práctica Profesional III                      | 3.1.31            | 2.2.25   | 3.1.31                   |



## ANEXO II –RESOLUCIÓN N° 4887

**ESTABLECIMIENTO:** INSTITUTO SUPERIOR PATAGÓNICO

**REGISTRO:** A-023

**CIUDAD:** SAN CARLOS DE BARILOCHE

**CARRERA:** TECNICATURA SUPERIOR EN DISEÑO DE INDUMENTARIA

**TITULO:** TECNICO SUPERIOR EN DISEÑO DE INDUMENTARIA

### PERFIL DEL EGRESADO

#### **- Características generales:**

El Técnico Superior en Diseño de Indumentaria se caracteriza por el dominio de tres áreas fundamentales:

- a) el área técnica, es decir, el conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes para enfrentar, resolver, desarrollar y materializar proyectos de diseño de Indumentaria;
- b) el área creativa, es decir, el conjunto de posibilidades para la generación de ideas y propuestas, siempre respetuosas de las demandas de los usuarios, fundamentado en conocimientos, principios y valores estéticos y semiológicos y acordes con el contexto sociocultural;
- c) el área de la computación gráfica, es decir, 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

#### **- Características específicas:**

Con el perfil descripto, el Técnico Superior en Diseño de Indumentaria se encontrará en condiciones de desarrollar las siguientes tareas:

- a) Proyecto: proponer ideas integrales de uso, forma, materiales y tecnología para la indumentaria, aplicando criterios técnicos y estéticos en el desarrollo de las prendas.
- b) Documentación: realizar la documentación a nivel técnico y comercial para la correcta realización de los proyectos;
- c) Diseño: definir, conforme a la demanda de los usuarios, las prendas más adecuadas en función de la idea general del proyecto;
- d) Equipamiento: conocer, interpretar el uso y seleccionar el equipamiento necesario para la realización de la idea integral;
- e) Materialización: supervisar la realización de tareas para la correcta interpretación de la documentación técnica y de la documentación escrita del proyecto definitivo.

#### **- Tareas específicas:**

El ejercicio profesional del Técnico Superior en Diseño de Indumentaria, en el ofrecimiento de tareas específicas, se lleva a cabo mediante la prestación personal de los servicios.

Se consideran como tareas específicas del Técnico Superior en Diseño de Indumentaria las siguientes cuya enumeración no es taxativa:

- 1) Desarrollar colecciones y series de prendas. Diseñar prendas.
- 2) Desarrollar secuencias de producción y programas de producción de Indumentaria.
- 3) Desarrollar por medio de recursos informáticos información técnica y comercial para la concreción del producto
- 4) Programar series y colecciones para cada una de las temporadas establecidas.
- 5) Diseñar, desarrollar, supervisar y/o producir productos de indumentaria.
- 6) Interpretar los principios de necesidad, funcionalidad, tecnología, mercado y producción, adecuándolos a los aspectos estéticos y significativos del universo cultural de la sociedad.



## ALCANCES DEL TÍTULO

El título, de Técnico Superior en Diseño de Indumentaria habilitará para desempeñarse como profesional independiente generando sus propios proyectos, desarrollos e investigaciones, asesorar en tecnología y ergonomía para la industria de la indumentaria. Además, podrá desempeñarse en relación de dependencia en empresas industriales o comerciales en los departamentos de diseño y/o ingeniería y/o diseño de productos y/o desarrollo de productos de indumentaria. Podrá desempeñarse, finalmente, en forma independiente o en equipo con otros profesionales, en diferentes tipos de proyectos que involucren el diseño y desarrollo de indumentaria para fines especiales.

## CONTENIDOS MÍNIMOS Y BIBLIOGRAFÍA

### 1.1.1 – ANÁLISIS DE PRODUCTOS I

**Objetivos.** Que los alumnos logren:

- Comprender el análisis de productos como fase constitutiva del proceso de diseño.
- Comprender los procesos evolutivos que determinan un producto
- Aprender a construir juicios de valor propios

**Contenidos mínimos.** 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.

**Bibliografía:**

- “La lectura del objeto”/ Aquiles Gay / Ediciones TEC/Pcia. Córdoba
- “Lineamientos para una Teoría del Habitar”/ Roberto Doberti /1.998 Editorial Eudeba
- “La Dimensión Oculta” /Edgard T. Hall”/ Editorial Siglo Veintiuno
- “La gestión del diseño en la empresa” / José María Ibáñez Gimeno / Ed. Mc Graw-Hill / Serie Mc Graw-Hill de Management
- “¿Cómo nacen los objetos?”. Apuntes para una metodología proyectual./Bruno Munari /Editorial Gustavo Gilli/ Barcelona 1.983
- “Manual de Normas Iram para dibujo técnico”

### 1.1.2 – DISEÑO I

**Objetivos.** Que los alumnos logren:

- Comprender al diseño como proceso, con fases y secuencias.
- Analizar, investigar y administrar el lenguaje proyectual.
- Establecer la relación que existe entre la organización y la forma de expresión particular de cada diseño.
- Definir un método propio de representación valiéndose del uso del dibujo y modelado como herramienta formal de comunicación de ideas.
- Desarrollar capacidades para reconocer e involucrarse con la realidad productiva del entorno inmediato.
- Elaborar informes descriptivos y técnicos.
- Aplicar los conceptos de morfología espacial, de configuración, y de representación, de la teoría de la forma y el color;
- Analizar los conceptos de forma y espacio y sus múltiples interrelaciones de estructura y lenguaje.

**Contenidos mínimos.** 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.



**Bibliografía:**

- Fundamentos del diseño bi y tri dimensional. Wucius Wong
- Diseño y Comunicación Visual. Bruno Munari
- La sintaxis de la imagen. D.A.Dondis
- Principios del diseño en color Wong
- Arquitectura: Forma, espacio y orden. F.Ching
- Forma y Simetría. Wolf Kuhn
- Como Nacen los objetos. Bruno Munari

**1.1.3 - HISTORIA DEL ARTE**

**Objetivos.** Que los alumnos logren:

- a) aplicar los conceptos de historia, de arte y de historia del arte para la comprensión e interpretación de los fenómenos culturales de cada época;
- b) comprender la relación existente entre el arte y el diseño de Indumentaria en diferentes contextos históricos y culturales;
- c) comprender las influencias del arte y el diseño contemporáneo en el diseño de Indumentaria.

**Contenidos mínimos.** 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.

**Bibliografía:**

- Historia Universal del Arte, Gina Pischel. Editorial Moguer.
- Historia del Arte. Editorial Salvat
- Historia de la Arquitectura Universal, Chueca Goitia
- Resumen de historia del Arte
- La Casa Historia de una Idea. W. Rybczynsky.
- Historia del Mueble. Feduchi
- Breve Historia del Traje y la Moda. James Laver
- El vestido Habla. Nicola Squicciarino.

**1.1.4 – MATERIALES I**

**Objetivos.** Que los alumnos logren:

- a) Conocer los materiales y sus propiedades.
- b) Conocer las distintas presentaciones comerciales de los materiales
- c) Preparar al alumno en la evaluación y aplicación de nuevos materiales
- d) Realizar la selección del material con respecto al uso final
- e) Incorporar el discurso profesional

**Contenidos mínimos.** 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 innovativos.

**Bibliografía:**

- [Fundamentos de manufactura moderna: materiales, procesos y sistemas](#), Groover, Mikell P. México : McGraw Hill, 2007
- [Textiles: tendencias actuales y tradiciones](#), Colchester, Chloë. Barcelona : Blume, 2008
- “Introducción a los textiles”, Hollen, Norma. Ed. Limusa. México. 1997.
- “La ruta Textil”, TN&Platex. Bs. As.





### **1.1.5 – INFORMÁTICA I**

**Objetivos.** Que los alumnos logren:

- a) Conocer los requerimientos de recursos informáticos de diseño en la tarea del profesional del diseño.
- b) Identificar la potencialidad de diferentes sistemas informáticos.
- c) Dominar las principales herramientas de los programas utilitarios básicos de oficina para la aplicación específica en cada una de las áreas.

**Contenidos mínimos.** 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.

**Bibliografía:**

- Manuales de Microsoft Office y/o help on line de Microsoft Office.
- Informática aplicada / M. Alfonseca / Editorial Siglo Cultural
- La Biblia de Word / Mansfield / Anaya Multimedia
- La Biblia de Excel / Alden / Anaya Multimedia
- Power Point / Mucciolo / Prentice Hall

### **1.1.6 – TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN I**

**Objetivos.** Que los alumnos logren:

- a) Conocer y manejar diversas técnicas de dibujo a mano alzada y con instrumental;
- b) Dominar diferentes sistemas de representación espacial para la elaboración de proyectos y para la realización de piezas gráficas de comunicación a terceros;
- c) Aplicar los conceptos básicos de la comunicación gráfica.

**Contenidos mínimos.** 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

**Bibliografía:**

- Educación Plástica 1,2- Ed. Kapelusz
- Para aprender Dibujo- Evelson
- Curso de Croquis y Perspectivas – Arq. Fernando Dominguez- ed. Nobuko
- Composición y Perspectiva-T.W.Ward- Ed. Blume
- La Perspectiva a su alcance 1 y 2 – Phil Metzger – Ed. Taschen

### **1.2.7 – ANÁLISIS DE PRODUCTOS II**

**Objetivos.** Que los alumnos logren:

- a) Analizar productos existentes para estudiar los conocimientos y fundamentos necesarios que le dieron origen.
- b) Comprender diferentes fenómenos presentes en las realizaciones técnicas.
- c) Fundamentar el análisis de productos, desarrollando un pensamiento crítico referido al universo de productos diseñados por el hombre.
- d) Anteponer la racionalidad en el análisis a la actitud puramente emocional.
- e) Modificar el diseño de productos existentes (rediseño), introduciendo mejoras.



**Contenidos mínimos.** 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.

**Bibliografía:**

- “La lectura del objeto”/ Aquiles Gay / Ediciones TEC/Pcia. Córdoba
- “Lineamientos para una Teoría del Habitar”/ Roberto Doberti /1.998 Editorial Eudeba
- “La Dimensión Oculta” /Edgard T. Hall”/ Editorial Siglo Veintiuno
- “La gestión del diseño en la empresa” / José María Ibáñez Gimeno / Ed. Mc Graw-Hill / Serie Mc Graw-Hill de Management
- “¿Cómo nacen los objetos?”. Apuntes para una metodología proyectual./Bruno Munari /Editorial Gustavo Gilli/ Barcelona 1.983
- Ergonomía de Henry Dreyfus
- Ergonomía Apuntes Cátedra Mateo (UBA)
- Las medidas del humanas en los Espacios Interiores / Panero /Zelnick / Ed. Gustavo Gilli
- Ergonomía / E. Mac Cormick / Ed. Gustavo Gilli.
- Las dimensiones Humanas de los espacios interiores / Panero-Zelnick / Ed. Gustavo Gilli.

**1.2.8 – DISEÑO II**

**Objetivos.** Que los alumnos logren:

- a) Reconocer las pautas sociales que rigen las necesidades humanas.
- b) Establecer y priorizar las necesidades de los usuarios para reformular sus programas de diseño.
- c) Reconocer los componentes del objeto de diseño y la dialéctica de lo tecnológico y lo funcional con lo formal.
- d) Obtener un adecuado nivel de presentación y comunicación de las ideas.
- e) Investigar acerca de la materialidad de los objetos y su desglose en procesos y materiales.
- f) Establecer vínculos con las posibilidades existentes en el mercado.

**Contenidos mínimos.** 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.

**Bibliografía:**

- Crónicas del diseño industrial en la Argentina. Ricardo Blanco. Ediciones Fadu.
- En torno al producto. Paulina Becerra y Analía Cervini. CMD-IMDI.
- Notas sobre diseño industrial. Ricardo Blanco. Nobuko.
- El Diseño Industrial y su estética. Gillo Dorfles. Colección Labor
- El Diseño Industrial en la Historia. Aquiles Gay. Ediciones TEC Córdoba
- El arte como oficio. Bruno Munari. Colección Labor
- El Diseño Industrial. Roberto Nápoli y Emil Taboada. Centro Editor
- Arte e industria. Herbert Read. Infinito.
- Pablo Tedeschi. La génesis de la forma y el diseño industrial. Eudeba

**1.2.9 HISTORIA DEL DISEÑO I**

**Objetivos.** Que los alumnos logren:

- a) aplicar los conceptos de historia, de arte y de historia del arte para la comprensión e interpretación de los fenómenos culturales de cada época;



- b) comprender la relación existente entre el arte y el diseño de indumentaria en diferentes contextos históricos y culturales;
- c) comprender las influencias del arte y el diseño contemporáneo en el diseño de indumentaria;
- d) reconocer la silueta y rasgos esenciales de la indumentaria dominante en cada uno de los períodos históricos correspondientes;
- e) representar gráficamente de modo sintético esa silueta y detalles relevantes;
- f) describir a través del discurso esas características de modo coherente y claro.

**Contenidos mínimos.** 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.

**Bibliografía:**

- Laver, James – *Breve Historia del Traje y la Moda*, Cátedra, 1989
- Peacock, John – *Costume 1066-1990*, Thames and Hudson, Londres 2003
- Resumen de Historia del Arte – Diego Iñiguez
- Historia Universal del Arte G Pischel (ed. Noguer)
- Historia gráfica de la moda/Henny Hansen/

**1.2.10 – MATERIALES II**

**Objetivos.** Que los alumnos logren:

- a) Reconocer las diferentes materias primas, los procesos de obtención y las transformaciones existentes en la manufactura de la industrial textil.
- b) Diferenciar los productos artificiales, naturales y sintéticos así como también los efectos y propiedades de cada una de ellos.
- c) Conocer los métodos de fabricación y las propiedades de los materiales textiles para una correcta selección de ellos según la funcionalidad y la factibilidad productiva del diseño de una prenda.
- d) Incorporar el lenguaje técnico de la disciplina para una correcta comunicación en el proceso productivo.

**Contenidos, mínimos.** 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 innovativos.

**Bibliografía:**

- “Introducción a los textiles”, Hollen, Norma. Ed. Limusa. México. 1997.
- “La ruta Textil”, TN&Platex. Bs. As.
- [Textiles: tendencias actuales y tradiciones](#), Colchester, Chloë. Barcelona : Blume, 2008



### **1.2.11 - Informática II**

**Objetivos.** Que los alumnos logren:

- a) comprender el sentido del uso de la computadora, particularmente, para el desarrollo de la idea hasta completar el proyecto definitivo y para la comunicación a terceros;
- b) Comprender el funcionamiento y las aplicaciones de diseño asistido por computadora (CAD);
- c) Adquirir habilidad en el uso avanzado de una herramienta para el diseño asistido por computadora (CAD).

**Contenidos mínimos.** 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.

**Bibliografía:**

- Manual Práctico de Autocad / Jordi Cross / Ed. Inforbooks

### **1.2.12 – TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN II**

**Objetivos.** Que los alumnos logren:

- a) Comprender los sistemas de representación geométricos.
- b) Aplicar técnicas de dibujo técnico en planos y esquemas técnicos constructivos de productos.

**Contenidos mínimos.** • Color. Circulo cromático. Colores primarios, secundarios. Colores complementarios. Colores calidos y fríos. Saturación, desaturación. Escalas. Sistema Monge. Planta. Corte. Vista. Escala y grado de detalle. Perspectiva paralela. Caballera reducida y Militar. Perspectiva cónica. 1 punto de fuga y 2 puntos de fuga

**Bibliografía:**

- Técnicas de representación. Dick Powel
- Diseño y comunicación visual. Bruno Munari
- El arte del Color. J. Itten
- Arte y percepción visual. R. Arnhem

### **2.1.13 – DISEÑO DE INDUMENTARIA I**

**Objetivos.** Que los alumnos logren:

- a) Desarrollar procesos sistemáticos para el análisis de los factores involucrados en lo proyectual con relación a un determinado contexto sociocultural.
- b) Desarrollar una capacidad de síntesis conceptual como factor decisivo en el proceso proyectual.
- c) Incorporar los métodos que le permitan analizar, comprender y generar productos en sus niveles entitativos y contextuales.
- d) Definir a la vestimenta como un conjunto sistémico-funcional vinculable a otros conceptos generales de diseño.
- e) Incorporar la actitud de investigación.
- f) Desarrollar su capacidad creativa e innovadora a través de la experimentación, el trabajo riguroso y la reflexión sobre la producción propia y del taller y sobre diseñadores destacados.
- g) Desarrollar la actitud necesaria que requiere el trabajo en equipo, que caracteriza la profesión.
- h) Incorporar el lenguaje disciplinar como herramienta para pensar y comunicarse.
- i) Desarrollar los métodos de graficación inherentes al Diseño de Indumentaria.



- j) Conocer la variedad de recursos que permiten materializar sus diseños.
- k) Adquirir habilidad en la representación, prefiguración, registro y modos de manifestación de la forma, adecuados a cada instancia del proyecto.

**Contenidos mínimos.** 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.

**Bibliografía:**

- Squicciarino, Nicola. El vestido habla. Cátedra. Madrid. 1986.
- Boucher, Francois. 20.000 years of fashion. Abrams. New York. 1990.
- Hansen, Henny. Historia Gráfica de la moda. Juventud. Barcelona. 1959.
- Hamilton hill, Margot y Bucknell, Peter. The evolution of fashion: pattern and cut from 1066 to 1930, Ed. Batsford. London. 1967.
- Terry Jones y Susie Rushton. Fashion now 2. Taschen. 2005.
- François Baudot. Fashion, the twentieth century. Universe. Nueva York. 1999.
- Instituto de la Indumentaria de Kioto. Moda desde el siglo XVIII al XX. Taschen. Barcelona. 2004.
- Sue jenkyn Jones. Diseño de Moda. Blume. Barcelona. 2002.
- Dondis, Donis. La sintaxis de la imagen. Gustavo Gilli, Barcelona, 1982.
- Bonsiepe, Gui. Del objeto a la interfase. Mutaciones del Diseño. Infinito, Buenos Aires, 1993.
- Joly, Martine. Introducción al análisis de la imagen. La marca, Buenos Aires, 1993.
- Baudrillard, Jean. El sistema de los objetos. Siglo XXI, Buenos Aires, 1995.

**2.1.14 – TECNOLOGÍA DE INDUMENTARIA I**

**Objetivos.** Que los alumnos logren:

- a) Conocer los distintos procesos industriales a los que son sometidas las distintas materias primas para la obtención de los tejidos.
- b) Reconocer las diferentes variables económico productivas existentes y relacionadas a lo agroindustria nacional.
- c) Discriminar los distintos condicionantes tecnológicos.

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

**Bibliografía:**

- Udale, Jenny. [Diseño textil: tejidos y técnicas](#). Barcelona : Gili, 2008
- Smith, Alison. [La biblia de la costura](#). Buenos Aires : Planeta de Agostini, 2011
- Aldrich, Winifred. [Tejido, forma y patronaje plano](#). Barcelona : Gili, 2010
- Esparza Lara, Silvia. [Teoría de los hilados](#). México : Limusa, 1999
- Lebeau, Carolina. [Fabrics: the decorative art of textiles](#). Londres : Thames and Hudson 1994
- Carr, Harold. [The technology of clothing manufacture](#). Oxford : Blackwell Science 1994
- Cooklin, Ferry. [Introduction to clothing manufacture](#). Oxford : Blackwell Science 1991
- Guerrero, José Antonio. [Nuevas tecnologías aplicadas a la moda: diseño, producción, marketing y comunicación](#). Barcelona : Parramón, 2009
- Cooklin, Ferry. [Pattern grading for men's clothes : the technology of sizing](#). Oxford : Blackwell Science, 1992



### **2.1.15 – INFORMÁTICA DISEÑO DE INDUMENTARIA I**

**Objetivos.** Que los alumnos logren:

- a) Conocer software de aplicación grafica en dos dimensiones utilizados en la industria textil.
- b) 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.

**Contenidos mínimos.** 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 graficas 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 grafica 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. Descoser. 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.

**Bibliografía:**

- Manual del sistema Optitex.
- Guerrero, J. A. (2009). Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Moda. España: Editorial Parramón.
- London, L & López, A.M. (2008). Técnicas de Diseño de Moda por Ordenador. España: Editorial Anaya Multimedia.

### **2.1.16 HISTORIA DEL DISEÑO II**

**Objetivos.** Que los alumnos logren:

- a) reconocer la silueta y rasgos esenciales de la indumentaria dominante en cada uno de los períodos históricos correspondientes;
- b) reconocer las formas prevaecientes de las corrientes principales del diseño en arquitectura, gráfica, diseño industrial;
- c) asociar la evolución de la indumentaria con la de esos otros campos del diseño;
- d) asociar esas formas con las características de la sociedad de la que surgen;
- e) representar gráficamente de modo sintético esa silueta y detalles relevantes;
- f) describir a través del discurso esas características de modo coherente y claro.

**Contenidos mínimos.** 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.

**Bibliografía:**

- Laver, James – Breve Historia del Traje y la Moda, Cátedra, 1989
- Peacock, John – Costume 1066-1990, Thames and Hudson, Londres 2003
- Moda-desde el siglo xviii al siglo xx/Instituto de la Indumentaria de Kyoto, Taschen 2004
- Ferebee, Ann - A History of Design from the Victorian Era to the Present, Van Nostrand Reinhold NY 1980



### **2.1.17 – TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN DE INDUMENTARIA I**

**Objetivos.** Que los alumnos logren:

- a) Mantener al alumno actualizado con las novedades referidas a los materiales y técnicas para la representación de proyectos.
- b) Utilizar técnicas manuales y mecánicas en beneficio de la idea y su comunicación. Composición y armado de paneles de imagen.
- c) Aplicar las distintas técnicas manuales para la representación del cuerpo humano y las texturas.
- d) Establecer la importancia de los colores en indumentaria e incorporar el manejo de los mismos.
- e) Implementar técnicas para la representación de la figura humana con los cánones preestablecidos y establecer una mirada más analítica.

**Contenidos mínimos.** 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.

**Bibliografía:**

- La sintaxis de la imagen. Dondis. Ed. Gili.
- Fundamentos del Diseño. Wong. Ed. Gili.
- Arte del color. Itten. Ed. Bouret.

### **2.1.18 - SEMIOLOGÍA**

**Objetivos.** Que los alumnos logren:

- a) Comprender el análisis teórico de la comunicación social.
- b) Comprender el funcionamiento de signos en diferentes sistemas.
- c) Interpretar los productos de diseño como sistemas semánticos.

**Contenidos mínimos.** 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.

**Bibliografía:**

- Curso de semiología visual, PPT basado en “Esto significa esto/Esto significa aquello. *Art Blume S.L. Barcelona 2007*
- Seis semiólogos en busca del lector, Saussure, Peirce, Barthes, Greimas, Eco, Verón. *Victorino Zecchetto (coordinador). La Crujía Ediciones 2005*
- Elementos De La Semiología En Comunicaciones. R. Barthes. Tiempo Contemporáneo. Buenos Aires. 1970.
- La Comunicación Y La Articulación Lingüística. E. Buysens Eudeba. Buenos Aires. 1970.
- La Sintaxis De La Imagen. D. A. Dondis. Editorial Gilli. Barcelona. 1995.
- Semiótica I. J. Kristeva. Editorial Fundamentos. Madrid. 1981.
- Curso De Lingüística General. F. Saussure. Editorial Losada. Buenos Aires 1945.



### **2.1.19 – MOLDERÍA I**

**Objetivos.** Que los alumnos logren:

- a) Reconocer el cuerpo humano como un volumen en el espacio, capaz de ser envuelto.
- b) Realizar tomas de medidas correctamente para trasladar las formas al plano.
- c) Realizar los moldes bases para tejidos.
- d) Analizar los diferentes materiales que se le brindan a la industria de la confección y establecer parámetros para su evaluación.
- e) Examinar el lenguaje utilizado. Técnico y comercial.
- f) Materializar prendas y fomentar una mirada crítica sobre lo obtenido. Prueba de calce.

**Contenidos mínimos.** 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.

**Bibliografía:**

- Saltzman, A. (2005). El cuerpo diseñado. La silueta. (pp. 67-95). Buenos aires: Ed. Paidós.
- Ghyka, M. C. (1953). Estética de las proporciones en la naturaleza y en las artes. Buenos aires: Ed. Poseidón.
- Escaler, D. B. (1883). Método de corte ó sea manual del sastre. Barcelona: tipografía español.
- Dicembrile, V. (1918). Método de corte científico-anatómico – sistema dicembrile. Buenos aires: Ed. Por V. Dicembrile y B. Cerruti.
- Delego, D. (1974). Elegantísima, 3. Buenos aires: modelando.
- De Gili, f. M. (1938). Método teórico-práctico de corte y confección del vestido. Buenos aires: s.n.
- Jenkyn Jones, s. (2003). Diseño de moda. Hong kong: Ed. Blume.
- Como diseñar su propia moda. Curso de moldería. Paso a paso. Editorial: libro latino
- Diseño de indumentaria, diseño y figurinismo. Donato Delego

### **2.2.20 – DISEÑO DE INDUMENTARIA II**

**Objetivos.** Que los alumnos logren:

- a) Desarrollar el concepto de imagen partido y premisa para una óptima comunicación proyectual del diseño de indumentaria.
- b) Definir a la vestimenta como un conjunto sistémico-funcional vinculable a otros conceptos generales de diseño.
- c) Comprender las distintas variables que influyen para la conceptualización del diseño.
- d) Analizar los distintos condicionantes para el diseño de la indumentaria y la configuración del entorno de los objetos.

**Contenidos mínimos.** 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. Mostración 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.





### ***Bibliografía:***

- Squicciarino, Nicola. El vestido habla. Cátedra. Madrid. 1986.
- Boucher, Francois. 20.000 years of fashion. Abrams. New York. 1990.
- Hansen, Henny. Historia Gráfica de la moda. Juventud. Barcelona. 1959.
- Hamilton hill, Margot y Bucknell, Peter. The evolution of fashion: pattern and cut from 1066 to 1930, Ed. Batsford. London. 1967.
- Terry Jones y Susie Rushton. Fashion now 2. Taschen. 2005.
- François Baudot. Fashion, the twentieth century. Universe. Nueva York. 1999.
- Instituto de la Indumentaria de Kioto. Moda desde el siglo XVIII al XX. Taschen. Barcelona. 2004.
- Sue jenkyn Jones. Diseño de Moda. Blume. Barcelona. 2002.
- Dondis, Donis. La sintaxis de la imagen. Gustavo Gilli, Barcelona, 1982.
- Bonsiepe, Gui. Del objeto a la interfase. Mutaciones del Diseño. Infinito, Buenos Aires, 1993.
- Joly, Martine. Introducción al análisis de la imagen. La marca, Buenos Aires, 1993.
- Baudrillard, Jean. El sistema de los objetos. Siglo XXI, Buenos Aires, 1995.
- Braddock, Sarah and O'Mahony, Marie. Techno Textiles: Revolutionary fabrics for fashion and design. Thames & Hudson, New York, 1999.
- Charlie Lee-Potter. Sportwear in Vogue since 1910. Thames & Hudson. London. 1984.

### **2.2.21 – TECNOLOGÍA DE INDUMENTARIA II**

**Objetivos.** Que los alumnos logren:

- a) Conocer los distintos procesos de terminación.
- b) reconocer la transformación del tejido post fabricación.

**Contenidos mínimos.** Tintorería. Estampería. Acabado. Calidad: sistemas y ensayos. Organización: funciones. Circuitos del material y de información

### ***Bibliografía:***

- Jong-nam, Lee [La ciencia de los tintes naturales](#). Seúl : Fundación coreana, 2005
- [Diseño de estampados: de la idea al print final](#). Barcelona : Parramón, 2009
- Udale, Jenny. [Diseño textil: tejidos y técnicas](#). Barcelona : Gili, 2008
- Lebeau, Carolina. [Fabrics: the decorative art of textiles](#). Londres : Thames and Hudson 1994
- Carr, Harold. [The technology of clothing manufacture](#). Oxford : Blackwell Science 1994
- Cooklin, Ferry. [Introduction to clothing manufacture](#). Oxford : Blackwell Science 1991
- Guerrero, José Antonio. [Nuevas tecnologías aplicadas a la moda: diseño, producción, marketing y comunicación](#). Barcelona : Parramón, 2009
- Cooklin, Ferry. [Pattern grading for men's clothes: the technology of sizing](#). Oxford : Blackwell Science, 1992

### **2.2.22 – INFORMÁTICA DISEÑO DE INDUMENTARIA II**

**Objetivos.** Que los alumnos logren:

- a) Construir patrones mediante la utilización de sistemas CAD específicos de la industria textil.
- b) Construir tizadas mediante la utilización de sistemas CAD específicos de la industria textil.
- c) Manejar software y hardware propios de la industria textil

**Contenidos mínimos.** Sistemas CAD. Digitalización de molde de papel. Herramientas y comandos del software de patronaje. Construcción de moldería. Progresionado por computadora. Ploteo. Sistema Optitex PDS. Moldería compleja. Transformación a 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 maquina. 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. Maquinas de tendido. Modos de corte. Maquinas 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.

**Bibliografía:**

- Manual del sistema Optitex.
- Guerrero, J. A. (2009). Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Moda. España: Editorial Parramón.
- London, L & López, A.M. (2008). Técnicas de Diseño de Moda por Ordenador. España: Editorial Anaya Multimedia.

**2.2.23 – TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN DE INDUMENTARIA II**

**Objetivos.** Que los alumnos logren:

- a) Mantener al alumno actualizado con las novedades referidas a los materiales y técnicas para la representación de proyectos.
- b) Desarrollar la capacidad de transmitir a través de presentaciones proyectos con creatividad y diseño.
- c) Comprender la importancia de la escala en indumentaria y textiles e incorpore el manejo de la misma con la menor pérdida de sensibilidad posible referido a lo artístico.
- d) Incorporar técnicas para la representación del figurín de moda.
- e) Desarrollar técnicas para la representación del geometral de prendas e implementarlas.

**Contenidos mínimos.** 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. Geometral. Dibujo en plano de la prenda de frente y espalda, de avíos y de accesorios. Detalles. Zoom. Aspectos técnicos. Valor de Línea.

**Bibliografía:**

- La sintaxis de la imagen. Dondis. Ed. Gili.
- Fundamentos del Diseño. Wong. Ed. Gili.
- Arte del color. Itten. Ed. Bouret.
- Color. Ambrose-Harris. Ed. Parragón.
- Pantonera. Revistas Vogue, Elle, Interview, etc.

**2.2.24 – MARKETING**

**Objetivos.** Que los alumnos logren:

- a) Reconocer componentes básicos de un plan comercial
- b) Interpretar información para la toma de decisiones en el área comercial
- c) Analizar estrategias de expansión, desarrollo y diversificación de mercado.
- d) Integrar la asignatura a la carrera atendiendo al futuro crecimiento profesional y al desarrollo académico.
- e) Desarrollar capacidad de la toma de decisiones en la definición del marketing mix.

**Contenidos mínimos.** 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.

**Bibliografía:**

- Fundamentos de la mercadotecnia- Autor: Kotler Phillip Editorial Prentice Hall- México
- Marketing – El valor de provocar. Autor: Guillermo Bilancio- Editorial Prentice Hall

**2.2.25 – PRÁCTICA PROFESIONAL I**

**Objetivos.** Que los alumnos logren:

- a) Aplicar las herramientas propias de la tecnología para lograr la capacitación en el ejercicio profesional.
- b) Resolver situaciones a través de experiencias integradas con la metodología adquirida en los distintos espacios curriculares.

**Contenidos mínimos.** Generar la documentación técnica necesaria para la fabricación del proyecto. Desarrollar, a partir de la documentación generada, los soportes materiales necesarios para la comunicación del proyecto. Vincularse con los proveedores pertinentes para la fabricación del prototipo.

**Bibliografía:**

- Historia, teoría y práctica del Diseño Industrial. Bernhard Bürdek. Gustavo Gilli
- Diseño, estrategia y gestión. Reinaldo Leiro. Infinito.

**3.1.26 – Práct.Prof.: Diseño de Indumentaria III**

**Objetivos.** Que los alumnos logren:

- a) Relevar los diferentes puestos de trabajo de una empresa dada detectando las principales necesidades de cada uno de estos.
- b) Diseñar una familia de uniformes de trabajo aplicando logo, isologo, isotipo y colores corporativos/institucionales.
- c) Aplicar conceptos básicos de armado de conjunto y series para el armado de una familia de uniformes de trabajo.
- d) Armar una propuesta variada y equilibrada de producto en función del cliente.
- e) Diseñar tipologías acordes a los rubros propuestos.
- f) Identificar los rubros de un panel de usuario.
- g) Armar líneas dentro de una o varias series de rubros de tercera piel

**Contenidos mínimos.** 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 definatorios. 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. Cassual 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.



**Bibliografía:**

- Saulquin, Susana; prol. Moda argentina. 1a ed. Buenos Aires: CommTools, 2004.
- The fashion book. 1a ed. London: Phaidon, 1998.
- Guiu, Silvia, trad. Mito Design. Fashion identity. 1a ed. Barcelona :
- Jones, Terry; ed. y otros. Fashion now 2. 1a ed. Köln : Taschen, 2006
- Jenkyn Jones, Sue. Diseño de moda. Barcelona : Blume, 2003
- Saulquin, Susana (comp.). Jeans: la vigencia de un mito. 1a ed. Buenos Aires
- Instituto Italiano de Cultura (Buenos Aires). Los hombres frente al espejo: moda masculina: los grandes estilistas italianos. Buenos Aires : Emedé, 2005
- Juracek, Judy A. Soft Surfaces. Norton&Company, London, 2000

**3.1.27 – TECNOLOGÍA DE INDUMENTARIA III**

**Objetivos.** Que los alumnos logren:

- a) Comprender al departamento de producto en la totalidad de su dimensión productiva.
- b) Integrar todos los aspectos del área de diseño y producción de la prenda.
- c) Conocer las diferentes tareas a desarrollar por un diseñador textil en la industria.
- d) Reconocer las diferentes fases para la obtención de una producción de prendas.
- e) Conocer las características tecnológicas de las diferentes materias primas y maquinarias para la producción.
- f) Conocer correctamente las diferentes tipos de costuras y sus aplicaciones.

**Contenidos mínimos.** 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.

**Bibliografía:**

- Coats – tecnología de hilos y costuras
- Singer - el abc de la costura
- Aprenda el abc de la costura - autor laurenz marta
- Manual practico de costura y tejidos - autor knight lorna
- Lebeau, Carolina. [Fabrics: the decorative art of textiles](#). Londres : Thames and Hudson 1994
- Carr, Harold. [The technology of clothing manufacture](#). Oxford : Blackwell Science 1994
- Cooklin, Ferry. [Introduction to clothing manufacture](#). Oxford : Blackwell Science 1991
- Guerrero, José Antonio. [Nuevas tecnologías aplicadas a la moda: diseño, producción, marketing y comunicación](#). Barcelona : Parramón, 2009
- Cooklin, Ferry. [Pattern grading for men's clothes: the technology of sizing](#). Oxford : Blackwell Science, 1992

**3.1.28 – FORMÁTICA DISEÑO DE INDUMENTARIA III**

**Objetivos.** Que los alumnos logren:

- a) Comprender la importancia del diseño del dibujo técnico de la indumentaria,
- b) Desarrollar un Figurín como medio de presentación de su trabajo como diseñador
- c) Comprender la importancia de la comercialización de la moda, como medio de consumo y desarrollo de las marcas.
- d) Adquirir habilidad en el uso de una aplicación de comunicación visual – Corel Draw.



**Contenidos mínimos. COMUNICACIÓN VISUAL:** Comunicación visual. Grilla. Composición de página y láminas. Mensajes visuales. Panel de usuario. Collage. Memoria Descriptiva / Gráfica. Color. Fondo. **GEOMETRALES:** Proporción. Construcción de Prendas. Costuras. Líneas. Color. Texturas. Materiales. Especificaciones Técnicas. Detalles constructivos. Tipos de avios y accesorios. **FIGURIN 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.

**Bibliografía:**

- Simon Seivewright “ Diseño E Investigacion” -
- Richard Sorger –Jenny Udale “Principios Basicos Del Diseño De Moda” –
- Norberto Chaves “El Diseño Invisible”,
- Ana Maria Lopez Lopez “Diseño De Moda Por Ordenador”
- Nestor Sexe “Diseño.Com”,

**3.1.29 – PRÁCT.PROF.: MOLDERÍA II**

**Objetivos.** Que los alumnos logren:

- a) Realizar prendas a través de la interpretación de diseños propios.
- b) Transformar moldería base existente
- c) Desarrollar un método propio de patronaje desde un punto de vista racional y no mecánico.

**Contenidos mínimos.** 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.

**Bibliografía:**

- Saltzman, A. (2005). El cuerpo diseñado. La silueta. (pp. 67-95). Buenos aires: Ed. Paidós.
- Ghyka, M. C. (1953). Estética de las proporciones en la naturaleza y en las artes. Buenos aires: Ed. Poseidón.
- Escaler, D. B. (1883). Método de corte ó sea manual del sastre. Barcelona: tipografía español.
- Dicembrile, V. (1918). Método de corte científico-anatómico – sistema dicembrile. Buenos aires: Ed. Por V. Dicembrile y B. Cerruti.
- Delego, D. (1974). Elegantísima, 3. Buenos aires: modelando.
- De Gili, f. M. (1938). Método teórico-práctico de corte y confección del vestido. Buenos aires: s.n.
- Jenkyn Jones, s. (2003). Diseño de moda. Hong kong: Ed. Blume.
- Como diseñar su propia moda. Curso de moldería. Paso a paso. Editorial: libro latino
- Diseño de indumentaria, diseño y figurinismo. Donato Delego

**3.1.30 – GESTIÓN EMPRESARIAL I**

**Objetivos.** Que los alumnos logren:

- a) Conocer la organización de la empresa
- b) Conocer los principios económicos y nociones básicas de presupuestos, cash flow, etc.
- c) Aplicar técnicas de control y gestión de proyectos.
- d) Conocer el enfoque actual de las tendencias de diseño y las técnicas de generación de las mismas.



**Contenidos mínimos.** 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.

**Bibliografía:**

- Hermida, Jorge Alfredo. [Administración y estrategia](#). Buenos Aires : Macchi, 1993
- Donnelly, James H. [Dirección y administración de empresas](#). Delaware : Addison-Wesley 1994
- Kathryn Best - Management del diseño. Estrategia, proceso y práctica de la gestión del diseño. - Editorial Parramon

### 3.1.31 – PRÁCTICA PROFESIONAL II

**Objetivos.** Que los alumnos logren:

- a) Aplicar las técnicas y metodologías de diseño y desarrollo pertinentes para la concreción de un producto.
- b) Evaluar las tecnologías pertinentes de acuerdo a la cota de producción requerida.

**Contenidos mínimos.** Generar la documentación técnica necesaria para la fabricación de los diseños que requieren un mayor nivel de complejidad en el producto, su especificidad y detalle. 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.

**Bibliografía:**

- Historia, teoría y práctica del Diseño Industrial. Bernhard Bürdek. Gustavo Gilli
- Diseño, estrategia y gestión. Reinaldo Leiro. Infinito.

### 3.2.32 – PRÁCT.PROF.: DISEÑO DE INDUMENTARIA IV

**Objetivos.** Que los alumnos logren:

- a) Organizar una mini colección de indumentaria.
- b) Seriar diseños.
- c) Resolver materialidades pertinentes a rubros de primera y segunda piel.
- d) Identificar segmentos de mercado y rangos etéreos afines a una propuesta de diseño e imagen planteada.

**Contenidos mínimos.** Colección: Definición de colección. Planificación de colección por calendario de temporadas. Colección per se. Colecciones crucero. Rubros de la colección. Planeamiento tipológico de la colección. Planeamiento de la colección por rubros. Plan de necesidades de la marca que define a la colección. Tendencias. Definición de tendencias. Análisis de tendencias de la temporada. Macro tendencias. Parámetros de una Macro tendencias. Micro tendencias. Bajada de la micro tendencia. Paleta de colores. Paleta de materiales. Mapas. Board de Colección. , mapas de producto. Balance de colección. Plan de necesidades tipológicas. Propuesta de diseño de la colección. Sustentación teórica y fáctica. Desarrollo de la colección. Selección de prototipos. Desarrollo textil para las propuestas. Materiales. Su selección y fundamentación. Pertinencia de la materialidad de los prototipos y la tipología seleccionada. Armado de Prendas. Moldería. Avios. Prueba de calces y terminaciones. Ficha Técnica. Trabajo se campo en talleres o empresas de producción de indumentaria.



**Bibliografía:**

- Buxbaum, Gerda (ed.). Icons of fashion: the 20th. century. Munich: Prestel, 1999.
- Seeling, Charlotte. Moda: el siglo de los diseñadores 1900-1999. Barcelona: c2000.
- Roetzel, Bernhard. El caballero: manual de moda masculina clásica. Alemania: c1999.
- Villa Bryk, Nancy, American dress pattern: catalogs, 1873-1909 four complete reprints. 1988.
- Zanfi. Bambini: collezioni primavera - estate n11. 1994.
- Lefer, Beatrice. y otros. Style Reference Guide 1992. Paris : Style, 1992.
- Borrelli, Laird. Ilustradores de moda hoy. Barcelona : Acanto, 2001.
- Jenkyn Jones, Sue. Diseño de moda. Barcelona : Blume, 2003.
- Deslandres, Yvonne. El traje, imagen del hombre. 2a. ed. Barcelona : Tusquets, 1976.
- Abercrombie and Fitch: Christmas 1999. Abercrombie Fitch,
- Zanfi editori, Collezioni Donna n° 39: primavera estate 1994. Modena : Zanfi editori, 1994.
- Zanfi editori, Accessori Collezioni: autunno inverno 1993-94. Modena : Zanfi editori, 1994.
- Zanfi editori, Uomo Collezioni: primavera estate 1994. Modena : Zanfi editori, 1994.
- Diamonstein, Barbaralee. Fashion: the inside story. New York : Rizzoli International Publications, 1985.
- Saulquin, Susana; prol. Moda argentina. 1a ed. Buenos Aires : CommTools, 2004.
- The fashion book. 1a ed. London : Phaidon, 1998.

**3.2.33 – PRÁCT.PROF.: TECNOLOGÍA DE INDUMENTARIA IV**

**Objetivos.** Que los alumnos logren:

- a) Integrar todos los aspectos del área de diseño y producción de la prenda.
- b) Realizar las Fichas de Producto y Técnicas de los diseños, que van a ser utilizados y requeridos por otros departamentos de la empresa para su materialización.
- c) Realizar la correcta búsqueda de tendencias, paletas de colores y textiles de acuerdo al rubro.
- d) Obtener los costos directos de las prendas, como así también el presupuesto global para la realización de una producción.
- e) Realizar las explosiones de los productos para así poder comprar las materias primas necesarias para la producción de la colección de la temporada.
- f) Llevar a cabo una mini colección para poder conocer las diferentes fases de la misma en una temporada.
- g) Realizar un programa de producción completo.

**Contenidos mínimos.** 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. Flujo grama 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 talle, despiece y flujo grama, consumos de tejidos y avíos. Explosión de productos de una colección: Cantidades de tejidos y avíos por color y talle 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.

**Bibliografía:**

- Coats – tecnología de hilos y costuras
- Singer - el abc de la costura
- Aprenda el abc de la costura - laurenz marta
- Manual practico de costura y tejidos - knight lorna



### **3.2.34 – INFORMÁTICA DISEÑO DE INDUMENTARIA IV**

**Objetivos.** Que los alumnos logren:

- comprender la importancia de la organización visual y proyectual del trabajo de diseño.
- comprender la importancia de la comunicación y presentación de la colección de moda como medio de trabajo.
- Adquirir habilidad en el uso avanzado de una aplicación de comunicación visual – Corel Draw.

**Contenidos mínimos.** 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- Visual Merchandising. Sistemas de representación.

**Bibliografía:**

- Simon Seivewright “Diseño E Investigacion” -
- Richard Sorger –Jenny Udale “Principios Basicos Del Diseño De Moda”
- Norberto Chaves “El Diseño Invisible”,
- Ana Maria Lopez Lopez “Diseño De Moda Por Ordenador”
- Nestor Sexe “Diseño.Com”,
- Louis Bou “ This Is Visual Merchandising”.

### **3.2.35 - TENDENCIAS**

**Objetivos.** Que los alumnos logren:

- comprender la influencia de los diferentes estilos de moda a lo largo de las distintas décadas de moda
- comprender la importancia de los distintos sistemas de consumo como medio generador de tendencias.
- comprender la importancia de la figura del *Cool Hunter* como agente generador de tendencias.

**Contenidos mínimos.** Tendencias. Macrotendencias. Microtendencias. Flujo de información. El lenguaje del color. Tejidos. Siluetas. Detalles. Estilos de vida. Tipologías. Ferias Internacionales. 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 - Cool Hunter. Cool hunters. Función. Origen de Tendencias. Grupos y comités de tendencias. Pronósticos de tendencias. Revistas especializadas. Sitios web. Publicaciones. Trendsetters.

**Bibliografía:**

- Simon Seivewright “Diseño E Investigacion” -
- Richard Sorger –Jenny Udale “Principios Basicos Del Diseño De Moda” –
- Jenny Udale “Diseño Textil, Tejidos Y Técnicas”
- Toby Meadows “Crear Y Gestionar Una Marca De Moda”
- Charlotte Seeling “Moda, El Siglo De Los Diseñadores”
- Nestor Sexe “Diseño.Com”

### **3.2.36 - GESTIÓN EMPRESARIAL II**

**Objetivos,** que los alumnos logren:

- Conocer las etapas de elaboración de los presupuestos económicos y financieros;
- Conocer y aplicar técnicas de evaluación y corrección de desvíos operativos, económicos y financieros.
- Aplicar conocimientos en el análisis de Inversión, Rentabilidad y Costos de implementación;
- Aplicar técnicas de control y gestión de proyectos.





**Contenidos mínimos.** 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.

**Bibliografía:**

- Hermida, Jorge Alfredo. [Administración y estrategia](#). Buenos Aires : Macchi, 1993
- Donnelly, James H. [Dirección y administración de empresas](#). Delaware : Addison-Wesley 1994
- Management del diseño. Estrategia, proceso y práctica de la gestión del diseño. Autor: Kathryn Best Editorial Parramon
- Macchia, José Luis. [Cómputos, costos y presupuestos](#). Buenos Aires : Nobuko, 2009
- Lucero, Jorge A. [Planificación económico financiera](#). Buenos Aires : Ediciones Nueva Técnica 2000

### 3.2.37 - ÉTICA Y DEONTOLOGÍA PROFESIONAL

**Objetivos.** Que los alumnos logren:

- a) reflexionar críticamente y comprender el alcance y la complejidad de las dimensiones ética y moral en la sociedad contemporánea.
- b) comprender la responsabilidad ética de la actividad profesional en el ámbito privado e institucional.
- c) conocer y relacionar la terminología de la deontología y que esté capacitado para aplicar profesionalmente dicho conocimiento en el trabajo cotidiano.

**Contenidos mínimos** 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.

**Bibliografía:**

- Abad Pascual, Juan José, Abel García Gutiérrez y José Sangüesa Ortí, “Las dimensiones ética y estética de la actividad tecnológica”. En: Ciencia, tecnología y sociedad. Madrid, McGraw-Hill, 1997.
- Belluccia, Raúl: “La función social del diseño”. En: El diseño gráfico y su enseñanza. Ilusiones y desengaños. Buenos Aires, Paidós, 2007.
- Ferradás, Salvador. Apuntes sobre Ética y Deontología Profesional.
- Ferradás, Salvador. La ética y la Ley de Defensa del Consumidor.
- Long, Larry y Nancy. El problema de la Ética. En: Introducción a las computadoras y a los sistemas de información. México, Prentice Hall, 1999.
- Sartre, Jean Paul. El existencialismo es un humanismo. Buenos Aires, Huáscar, 1972.
- Savater, Fernando. Ética para Amador. Buenos Aires, Ariel, 2001. (Capítulos 1 a 4)
- Zatonyi, Marta. “Relación con la ley y con lo social”. En: Diseño, análisis y teoría. Buenos Aires, Universidad de Palermo, 1993.

### 3.2.38 – PRÁCTICA PROFESIONAL III

**Objetivos.** Que los alumnos logren:

- a) Adquirir habilidad en el manejo de confección de moldería, corte y ensamblado de un producto.
- b) Aplicar las variables formales y comunicacionales del Diseño de Indumentaria.
- c) Conocer las tecnologías pertinentes, tanto a nivel informático como de producción industrial.



**Contenidos mínimos.** Realización de un prototipo: 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.

La Práctica Profesionalizante es una integración curricular pragmática, en la cual el alumno realiza una experiencia inicial de formación y aprendizaje a través de un hacer profesional específico. Dicha práctica, brinda a los alumnos un espacio de integración y aplicación de ciertos contenidos curriculares de la carrera, a una realidad concreta y en un contexto no tradicional de aprendizaje, que favorece su proceso de formación profesional.

Las asignaturas poseen una característica dual, ya que comprende instancias de aprendizaje en espacios áulicos y en contextos organizacionales específicos. Estas condiciones para el aprendizaje, habituales en una primera inserción en el ámbito profesional, permiten el desarrollo de una experiencia temprana de práctica profesional muy enriquecedora en la formación de las carreras.

La PP podrá adoptar diferentes modalidades, que reflejan las diversas facetas del ejercicio profesional. De esta manera podemos distinguir **3 modalidades de PP:**

1. **De Aplicación Práctica:** se centran en el desempeño de funciones operativas afines a la carrera, que permiten poner en práctica algunos conceptos aprendidos y comenzar a aproximarse a la realidad laboral profesional. En dichas prácticas será prioritario el quehacer operativo diario, siendo el trabajo final una sistematización de las tareas realizadas.
2. **De Asistencia Técnica:** el eje de estas prácticas radica en investigar y abordar, desde una visión profesional, una problemática de interés para la organización. De esta manera el alumno no estará directamente involucrado en tareas operativas, sino que realizará intervenciones a fin de dar respuestas al objetivo planteado. En dichas prácticas será prioritario el resultado o producto final de la PP, el cual deberá responder a las necesidades que originalmente planteó la organización, simulando una actividad de consultoría
3. **Mixtas (Aplicación Práctica y Asistencia Técnica):** La práctica conlleva una combinación de tareas operativas conjuntamente con el abordaje e investigación de la temática fijada por la organización. En dichas prácticas tendrán importancias tanto el resultado o producto final de la PP como el desempeño operativo.

El alumno deberá poner en práctica alguna de estas modalidades a la hora de comenzar con su práctica profesionalizante, en función de las características de la carrera cursada, del programa de PP establecido, de las posibilidades que la organización ofrezca y de la demanda específica que la misma genere.

Las asignaturas del Campo de Prácticas Profesionalizantes estarán organizadas en varias instancias que comprenden:

1. **Instancia de Preparación:** (Implica el cursado y aprobación de la misma)
  - a) Inducción a las organizaciones
  - b) Módulo de Metodología de la Investigación
  - c) Módulo de Producción de Texto
  - d) Examen instancia preparación.
2. **Instancia Organizacional:** (Práctica Profesional en una Organización)
  - a) Obligaciones del alumno
3. **Entregas parciales del Informe de PP y aprobación del Trabajo Final o producto de la PP**
4. **Inscripción al examen final / entrega a la Organización del Trabajo final de PP o Producto de la PP**
5. **Modelo de Estructura del Informe de Práctica Profesionalizante.**



Cabe aclarar que ambas instancias se retroalimentan ya que la primera es sostén y acompañamiento de la práctica en terreno y de la producción del informe.

Es importante resaltar el **“Rol del Tutor/profesor de práctica profesional”**: Las prácticas profesionales exigen que el docente realice ante el grupo de trabajo tareas de tutor, entendiendo a éste como un “mentor socrático que acompaña y guía el proceso de construcción de conocimientos y análisis de la práctica que realiza el estudiante para fomentar el desarrollo de competencias.” La función tutorial tiene una finalidad promotora, la de favorecer el aprendizaje del estudiante a través del ofrecimiento de ayuda pedagógica, entendiendo ésta como una intersección entre orientación, facilitación y motivación. Cuando se plantea una finalidad promotora, lo hacemos desde la idea que promover es: a) apoyar el proceso, b) facilitar el aprendizaje de contenidos, c) atender la diversidad y d) adoptar estrategias tendientes a la autonomía.

La tutoría es una acción que debe posibilitar la construcción de conocimientos y debe preguntar para planificar y organizar.

El tutor, en su accionar, toma decisiones que afectan a las personas que aprenden que deben contemplar:

- a) particularidades del destinatario (Singularidad psíquica del sujeto epistémico)
- b) contenidos a aprender.

El tutor es un:

- a) Facilitador de aprendizajes,
- b) Generador de acompañamiento, información y asesoramiento,
- c) Elaborador de estrategias.

Sus tareas son:

- a) Diseñar estrategias.
- b) Sugerir cursos de acción.
- c) Estimular participación y compromiso.
- d) Devolución de inquietudes.
- e) Detectar problemáticas.
- f) Promover trabajo cooperativo y actitud solidaria
- g) Evaluar las distintas instancias para obtener la regularidad y el trabajo final de práctica profesional

## **1. Instancia de Preparación (5 semanas)**

El cursado de esta primera instancia da inicio la primera semana de clase sin excepción.

Si la carrera tiene dos o más materias en el Campo de Prácticas Profesionalizantes (PP) esta instancia se realizará con el cursado de la primera materia de PP.

En ésta Instancia se pretende que el alumno: desarrolle habilidades analíticas y actitud crítica para el empleo de los conocimientos básicos, instrumentales y específicos obtenidos para la solución de problemas propios de la profesión; se inicie en el desarrollo de habilidades y actitudes de trabajo profesional independiente.

Durante el cursado de la materia Práctica Profesionalizante el alumno deberá asistir a:

### **a) Inducción a las organizaciones.**

En éste módulo se pretende que el alumno: desarrolle la sensibilidad y predisposición para el trabajo asociado en un ambiente eminentemente profesional.

### **b) Módulo de Metodología de Investigación.**

En éste módulo se pretende que el alumno: adquiera habilidades para la búsqueda, ordenamiento y análisis de información específica, para la resolución de un problema propio de la profesión y para la síntesis y comunicación de resultados en forma escrita y oral.



**c) Módulo de Producción de Texto**

La dinámica de las clases será a modo de Taller y comenzará una vez que el alumno se encuentre dentro de la Organización, como complemento de los otros módulos dictados.

En éste módulo se pretende que el alumno teniendo en cuenta el Informe Final que deberá elaborar, sea capaz de reconocer las convenciones discursivas de los subgéneros académico- científico, aplicar técnicas que lleven al desarrollo y mejoramiento de la producción escrita.

***El alumno que no cumpla con los requisitos de asistencia a cada uno de los módulos, quedará libre en la materia debiendo recurrarla.***

**d) Aprobar un examen final de la Instancia de Preparación.**

El mismo es responsabilidad de cada Tutor/ profesor de Práctica Profesionalizante. El examen se desarrollará durante la quinta semana, de manera escrita, pudiendo el Tutor/Profesor de materia solicitar además de la instancia escrita, la evaluación oral en determinados casos. Dicho examen tendrá como calificación: aprobado o desaprobado.

Si el alumno no aprueba alguna de las evaluaciones anteriormente indicadas, deberá: rendir examen recuperatorio en caso de que el docente evalúe su posibilidad, o repetir los módulos en la próxima oportunidad en que se dicte la materia; esto implicará recurrar la materia, y se postergará el inicio de la práctica en las organizaciones hasta que se apruebe el referido examen.

**2. - Instancia Organizacional - Práctica Profesionalizante en la Organización**

Una vez aprobado el examen de la instancia de preparación, el estudiante está en condiciones de **comenzar su práctica dentro de la organización**

La vinculación con las organizaciones donde se desarrollarán las prácticas está a cargo de la rectoría y la secretaría académica. Dicho proceso implica un constante trabajo de vinculación e invitación a empresas para que participen de las PP y definan, a partir de sus intereses los temas de práctica a abordar, teniendo en cuenta un Porfolio de Temas. El listado de organizaciones interesadas en PP, serán remitidas a los Tutores/ Profesores de PP para la conformación provisoria de los equipos de alumnos. Luego se llevará a cabo el proceso de preasignación de los alumnos a cada organización y tema de PP, teniendo en cuenta el “Plan de Práctica Profesionalizante” presentado por la organización. Cabe destacar que el alumno no podrá elegir la organización ni el tema a abordar en la PP.

El tutor/profesor de Práctica Profesionalizante comunicará al alumno el nombre de la organización a la que deberá concurrir, el tema que abordará, nombre del “Supervisor” dentro de la organización, fecha y hora de inicio y finalización de la misma, entre otras condiciones. La secretaría académica efectuará la correspondiente redacción y envío de convenios de vinculación y contratos de seguro de alumnos.

La duración estimada de la PP en cada una de las materias es de 10 semanas con una carga horaria de entre 2 y 4 hs de 2 a 5 días a la semana, es decir una **carga horaria total de entre 40 y 200 hs**. La carga horaria total puede ser distribuida en un período más prolongado, con un máximo de tres meses. Los horarios de asistencia a la organización podrán variar en función de la temática a ser abordada y de la disponibilidad de la organización.

El alumno podrá proponer una organización para realizar la PP, presentando su propuesta al tutor/profesor de la materia durante las tres primeras semanas de la Instancia de Preparación. El Tutor aprobará o no la viabilidad de la misma y remitirá el formulario autorizado a la secretaría académica para verificar el acuerdo organizacional.

No se permitirá el cursado de las materias del Campo de Prácticas Profesionalizantes (PP) en organizaciones familiares ni propias.



Ante pedidos de excepciones para la realización de la Práctica Profesionalizante en la organización donde el alumno trabaja, el Instituto considerará las siguientes situaciones que merecerán un análisis especial:

- Que el tamaño o características de la organización y el lugar que el alumno ocupa en la misma no afecte el desempeño de la Práctica Profesionalizante.
- Que el tema de PP sea de una magnitud e importancia suficientemente interesante o que no haya sido desarrollado en la organización anteriormente.

Por tal sentido se resuelve que: la decisión de la excepción proveniente del análisis particular de cada caso, será responsabilidad de los Tutores/Profesores de materia realizando las verificaciones correspondientes en sede de la organización. En tal situación, cuando corresponda, el tema de la PP, será determinado por el Tutor/Profesor de Carrera con la eventual participación de los miembros de la organización.

Durante la realización de la Práctica en la Organización el alumno tendrá como contacto de referencia dentro de la misma al “Supervisor” que será un miembro de dicha organización y actuará como supervisor de formación al Tutor/ Profesor de materia.

El equipo directivo realizará un seguimiento del desempeño de los alumnos. En la segunda semana de la PP en la Organización se evaluará la instancia de inserción del alumno a través de una encuesta telefónica al “Supervisor”, cuyos resultados serán informados a los Tutores/profesores de materia y en la sexta semana se remite la evaluación de desempeño a la Organización. Cabe destacar que los resultados de ambas instancias serán tomados en cuenta por el Tutor para la nota final de la PP.

#### **a) Obligaciones del alumno en la PP:**

- Los alumnos de PP deberán respetar las normas y horarios fijados por la organización, reportando tanto al Supervisor interno de la Organización como al Tutor de materia.
- En caso de que las tareas asignadas no correspondan a lo previamente pautado, el alumno deberá comunicarse con el Tutor / profesor de la materia de PP para dar cuenta de la situación y poder dar una solución al respecto.
- Cumplir en tiempo y forma con las presentaciones de avances solicitados por el Tutor.
- Durante la semana de Parciales los alumnos deben concurrir a la Organización, solicitando autorización para faltar sólo el día del examen, debiendo presentar luego en la organización el certificado correspondiente.
- El alumno no podrá tener inasistencias injustificadas a la Organización.
- Frente a inasistencias justificadas, el alumno deberá avisar a la organización, al Tutor de la materia y a la secretaría académica; y al reintegrarse tendrá que presentar el certificado correspondiente.

***El incumplimiento de cualquiera de estas obligaciones, implicará que el alumno quede libre en la materia y deba recursarla.***

En caso de conductas inapropiadas tanto durante la instancia áulica o en la organizacional se aplicará el Régimen de Sanciones estipulado en el Reglamento del Instituto.

### **3. - Entregas parciales y aprobación del Trabajo final o producto de la PP**

Para obtener la **regularidad** de la materia el alumno debe finalizar la PP en la organización sin inconvenientes actitudinales y haber cumplimentado con las entregas parciales requeridas por cada docente. La calificación para obtener la regularidad será en una escala del 1 al 10, considerándose regular a partir de la nota cinco (5).

El Tutor deberá informar a secretaría académica, el listado de alumnos regulares y libres en la materia con las notas correspondientes antes de la fecha de recuperatorios de cada semestre.



**Instancia de 1° Entrega:** en un plazo estipulado por el Tutor/ profesor de materia, el alumno deberá entregarle una copia del trabajo final de PP para su corrección. *En caso de no presentar el informe en el período antes indicado, o no aprobar el informe o el entregable o producido en su práctica, el alumno quedará en condición de alumno libre, por lo tanto deberá realizar la Práctica Profesionalizante nuevamente.* Luego de la primera entrega, el Tutor tendrá 15 días para corregir el trabajo, e informar al alumno sobre la aprobación del mismo o las correcciones a realizar.

**Instancia de 2° Entrega:** El alumno tendrá una semana para efectuar las correcciones y entregar al Tutor la versión final del Trabajo que se remitirá a la organización.

El Tutor deberá acercarse a secretaría académica para entregar la copia del trabajo final que luego será remitida a la organización, y presentar la planilla con la nota final correspondiente. La entrega debe realizarse dentro del mes posterior a la 1° entrega.

Existe posibilidad de solicitar una extensión del plazo inicial de presentación, de forma excepcional y única, por 30 días corridos a partir del vencimiento del primer período, cuya solicitud deberá elevarse al Tutor/profesor de carrera quien podrá autorizar o no dicha prórroga, evaluando si la magnitud e importancia del trabajo lo justificase. De otorgarse dicha excepción y el alumno no hubiese presentado o aprobado el informe en el segundo plazo determinado; el mismo deberá realizar la Práctica Profesionalizante nuevamente.

La nota de Práctica Profesionalizante es responsabilidad del Tutor/Profesor de materia quien evaluará una eventual defensa oral. La conformación de la nota será sobre la base de la evaluación plasmada en los informes del “Supervisor interno de la organización” y el Tutor/profesor de materia.

#### **4. - Inscripción al examen final / entrega a la Organización del Producto de la PP**

Toda vez que el alumno cumpliera con las formalidades anteriores y su informe sea aprobado, deberá inscribirse en el examen final de la materia de Práctica Profesionalizante encontrándose en condiciones para que el Tutor/Profesor de materia coloque la nota en el acta. De este modo es responsabilidad del Tutor/Profesor de materia llenar las actas con la nota final del alumno.

El alumno tiene un plazo de 5 turnos (incluido el de la obtención de la regularidad de la materia) para inscribirse al examen final.

La secretaría académica remitirá la copia del trabajo final o entregable del alumno a cada organización. Se deberán presentar a secretaría académica dos copias del informe, siendo una en soporte digital (CD o DVD) y otra en formato papel para ser enviada a la organización.

#### **5.- Modelo de Estructura del Informe de Práctica Profesionalizante**

##### **1 - INTRODUCCIÓN**

- a. Presentación de la organización.
- b. Descripción del tema / justificación del problema.
- c. Objetivos del trabajo.

##### **2 - METODOLOGIA DE TRABAJO**

- a. Recolección y presentación de datos.
- b. Métodos de análisis de la información relevada.

##### **3 - DESARROLLO**

- c. Diagnóstico o resultados.
- d. Propuesta de solución.
- e. Plan de acción.

##### **4 - CONCLUSIONES**

##### **5 - ANÁLISIS Y REFLEXIONES DEL ALUMNO SOBRE SU INTERVENCIÓN EN LA PRÁCTICA PROFESIONALIZANTE.**

##### **6 - RESUMEN EJECUTIVO**



Provincia de Río Negro  
CONSEJO PROVINCIAL DE EDUCACIÓN

***Bibliografía:***

- Saulquin, Susana; prol. Moda argentina. 1a ed. Buenos Aires: CommTools, 2004.
- The fashion book. 1a ed. London: Phaidon, 1998.
- Guiu, Silvia, trad. Mito Design. Fashion identity. 1a ed. Barcelona :
- Jones, Terry; ed. y otros. Fashion now 2. 1a ed. Köln : Taschen, 2006
- Jenkyn Jones, Sue. Diseño de moda. Barcelona : Blume, 2003
- Saulquin, Susana (comp.). Jeans: la vigencia de un mito. 1a ed. Buenos Aires
- Instituto Italiano de Cultura (Buenos Aires). Los hombres frente al espejo: moda masculina: los grandes estilistas italianos. Buenos Aires : Emedé, 2005
- Juracek, Judy A. Soft Surfaces. Norton&Company, London, 2000