



Gobierno de la Provincia de Jujuy  
MINISTERIO DE EDUCACIÓN

---

# **INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR N° 10**

## **TECNICATURA SUPERIOR EN DISEÑO DE INDUMENTARIA**

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN  
SECRETARÍA DE GESTIÓN EDUCATIVA  
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN SUPERIOR**

**JUJUY**

**2019**



## **ANEXO UNICO**

### **TECNICATURA SUPERIOR EN DISEÑO DE INDUMENTARIA**

#### **1. DISEÑO CURRICULAR**

##### **A. DENOMINACION DE LA CARRERA:**

Tecnicatura Superior en Diseño de Indumentaria.

##### **B. LA NECESIDAD DEL DISEÑO DE INDUMENTARIA EN JUJUY.**

La indumentaria cobra una importancia vital como necesidad básica y como elección de interés; extendiéndose el interés de todas las edades tanto en las principales urbes mundiales como en las pequeñas regiones, especialmente entre los jóvenes. Consumir por placer o necesidad ropa, se ha convertido en un fenómeno cultural, social y económico; un objeto de estudio tan fascinante y aceptado como la literatura, el teatro o las artes plásticas.

La indumentaria constituye un lenguaje internacional y un negocio mundial. En la actualidad, los diseñadores son tan famosos como los políticos, deportistas o actores de cine.

A la hora de elegir carrera, descubrir formas de expresión y reafirmar su identidad muchos jóvenes se encaminan hacia el mundo de la moda. En la actualidad estudiar diseño de indumentaria es una opción muy popular. De hecho, es uno de los campos más estudiados en formación superior de un tiempo a esta parte en nuestro país. Esto estimulado por la creciente demanda de diseños alternativos, la presencia de ferias nacionales, regionales e internacionales de diseño y el auge de Diseño de Autor.

Los estudios muestran que los graduados ganan de media entre un 25 y un 30% más que aquellos sin formación oficial. Los empresarios, incapaces de financiar planes de formación, prefieren cada vez más técnicos graduados para cubrir las vacantes. La educación superior enseña y forma en las habilidades que requiere el mercado laboral. Aunque no puede garantizar el éxito, ofrece una formación rigurosa y competitiva. Además, sus lazos con la industria y el medio, son muy útiles de cara a la vida profesional del alumno. Llegar a ser un profesional de la moda, ya sea en gestión, diseño o publicidad no es una opción fácil y exige un gran esfuerzo desde el punto de vista creativo, profesional, intelectual, técnico e incluso físico.

Específicamente las necesidades y demandas de la provincia de Jujuy y en la región han ido en aumento con el paso del tiempo. Incremento poblacional, numerosos eventos sociales y culturales con código de vestimenta específico (cena blanca, fiestas patrias, fiesta de los estudiantes, carnaval, corsos, etc.), y el desarrollo de marcas locales (que necesitan talleres y operarios



especializados para su producción) han ido aumentando una demanda que el mercado de la indumentaria importado desde Buenos Aires, no puede cubrir. Aprovechar los insumos producidos en la provincia, sumado al rescate de técnicas artesanales de tejido y diseño, resulta de vital importancia en estos tiempos.

### **C. FUNDAMENTACION:**

El mundo del diseñador de indumentaria no es considerado hoy solo como el de un eficiente aplicador de recetas exitosas, un manipulador de formas y soluciones estetizantes que prescinden de la economía, la ergonomía, la política, y sin tener en cuenta las necesidades de la sociedad, del mercado, las motivación y el marco cultural de todos los estratos sociales de la región donde se inserte. El rol del diseño y la del diseñador han cambiado en la sociedad actual.

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

Es necesario, "entonces, formar recursos humanos profesionales para readecuar propuestas creativas y poder hacer frente a una elevada competitividad comercial empresarial, a fin de generar cambios a partir de una formación actualizada, exigente e interdisciplinaria que permita una inserción dinámica y transformadora en el campo productivo, contemplando y aprovechando las necesidades y saberes de la región donde se desarrolla esta producción.

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

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

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



Gobierno de la Provincia de Jujuy  
MINISTERIO DE EDUCACIÓN

---

La formación del **Técnico Superior en Diseño de Indumentaria** tiene como propósito formar un profesional técnico del campo del diseño pero sin descontextualizarlo del sector productivo, abierto a las diferentes alternativas de emprendimientos privados y sociales, que se correspondan con las demandas del mercado actual, y siempre abiertos a las innovaciones que se producen constantemente en el sector.

Si consideramos la dinámica global del diseño y producción de indumentaria como una acción capaz de resolver, mediante pasos racionales y creativos, las necesidades planteadas por el medio, el profesional especializado debe estar capacitado para generar formas que modifiquen contextos preestablecidos. Por lo tanto, el técnico en diseño de indumentaria regional deberá contemplar en el proyecto del diseño de producto que este deberá ser realizado por medios semi-industriales o artesanales según convenga a sus condiciones técnicas y del medio de producción.

Esta tarea deberá ser realizada en base a los conocimientos formales existente y con una adecuada síntesis de los aspectos culturales, humanos, sociales y tecnológicos, a la vez de poseer los recursos plásticos básicos para canalizar con expresividad los esquemas formales fundamentales, organizar su producción y comprender las propuestas históricas y las tendencias actuales y estar capacitado para armonizar los factores sociales, económicos y empresariales que actúan en la programación, producción y evaluación de los diseños.

El diseño curricular de la Carrera Tecnicatura Superior en Diseño de Indumentaria en la localidad de Calilegua, provincia de Jujuy; es una propuesta que contempla las necesidades actuales regionales y locales.

Los marcos normativos que se tomaron de referencia para la construcción están fundamentados dentro de la Ley de Educación Nacional N° 26.206, la Ley de Educación Superior N° 24.521, la Ley de Educación Técnico Profesional N° 26.058 y la Resolución CFE N° 47/08.

Se enfatiza que el artículo 12 de la Ley de Educación Nacional, establece que el Estado Nacional, las Provincias y la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, de manera concertada y concurrente, son los responsables de la planificación, organización, supervisión y financiación del Sistema Educativo Nacional. Que el Título III, capítulo I de la Ley de Educación Superior establece la Responsabilidad de las Provincias y la Ciudad Autónoma de Buenos Aires para el gobierno y organización de la Educación Superior y la competencia para el establecimiento de normas que garanticen su funcionamiento.

Así mismo en el artículo 7 de la Ley de Educación Técnico Profesional define como propósito del Nivel Superior desarrollar las trayectorias de profesionalización que garanticen a los alumnos y alumnas el acceso a una base de capacidades profesionales que les permitan su inserción en el mundo del trabajo.



Gobierno de la Provincia de Jujuy  
MINISTERIO DE EDUCACIÓN

---

La presente propuesta educativa tienen como propósito profundizar el desarrollo teórico, tecnológico y profesional para la intervención social, entendiéndose por intervención social la participación en la construcción y/o mejoramiento de herramientas que contribuyan al desarrollo socioterritorial.

Se debe mencionar que la Resolución CFE N° 47/08 establece en su anexo I, inciso 2. los lineamientos y criterios comunes para la Educación Superior en la modalidad de Técnico Profesional, enfatizando la importancia de la formación integral de los estudiantes a través de estructurar las trayectorias formativas a partir de los perfiles profesionales explícitos y los criterios que justifican las prácticas profesionales como estrategias y actividades formativas propiciando una aproximación progresiva al campo ocupacional.

El artículo 17 de la Ley N° 24.521 establece que las instituciones de educación superior, tienen entre sus funciones básicas proporcionar formación superior de carácter instrumental y que las mismas deberán estar vinculadas a la vida cultural y productiva local y regional. Es en este contexto donde surge el Instituto de Educación Superior N° 11 "Tupac Amaru", incorporado a la enseñanza oficial mediante Resolución N° 4483-E/17 como institución educativa de donde se consolida la educación inclusiva, siendo un establecimiento educativo de carácter permanente, en el ámbito de concertación, acuerdo y coordinación de la política educativa.

En la actualidad el ANEXO I RESOLUCIÓN CFE N° 229/14 -CRITERIOS FEDERALES PARA LA ORGANIZACIÓN INSTITUCIONAL Y LINEAMIENTOS CURRICULARES DE LA EDUCACIÓN TÉCNICO PROFESIONAL DE NIVEL SECUNDARIO Y SUPERIOR es el marco de referencia para construir nuevo marcos curriculares.

La Educación Técnico Profesional, como una de las modalidades del Sistema Educativo Nacional y constituye una de las opciones organizativas y curriculares de la educación común que procura dar respuesta a requerimientos específicos de formación<sup>1</sup> y da respuesta a la demanda de un gran número de jóvenes y adultos que desean cursar estudios superiores que permiten acceder a actividades profesionales y de ese modo facilitar su desempeño profesional.

Al elaborar la propuesta educativa se tuvo en cuenta la conceptualización contemporánea de moda y su incidencia social en un contexto regional.

La moda cobra una importancia vital; atrae un enorme interés tanto en las principales urbes mundiales como en las pequeñas regiones, especialmente entre los jóvenes. Consumir por placer o necesidad ropa, se ha convertido en un fenómeno cultural, social y económico; un objeto de estudio tan fascinante y aceptado como la literatura, el teatro o las artes plásticas.

---

<sup>1</sup>Art. 17 de la LEN N° 26.206



Gobierno de la Provincia de Jujuy  
MINISTERIO DE EDUCACIÓN

---

La moda constituye un lenguaje internacional y un negocio mundial. En la actualidad, los diseñadores son tan famosos como los políticos, deportistas o actores de cine.

A la hora de elegir carrera, descubrir formas de expresión y reafirmar su identidad muchos jóvenes se encaminan hacia el mundo de la moda. En la actualidad estudiar moda es una opción muy popular. De hecho, es uno de los campos más estudiados en formación superior de un tiempo a esta parte en nuestro país. Esto estimulado por la creciente demanda de diseños alternativos, la presencia de ferias nacionales, regionales e internacionales de diseño y el auge de Diseño de Autor.

Los estudios muestran que los graduados ganan de media entre un 25 y un 30% más que aquellos sin formación oficial. Los empresarios, incapaces de financiar planes de formación, prefieren cada vez más técnicos graduados para cubrir las vacantes. La educación superior enseña y forma en las habilidades que requiere el mercado laboral. Aunque no puede garantizar el éxito, ofrece una formación rigurosa y competitiva. Además, sus lazos con la industria y el medio, son muy útiles de cara a la vida profesional del alumno. Llegar a ser un profesional de la moda, ya sea en gestión, diseño o publicidad no es una opción fácil y exige un gran esfuerzo desde el punto de vista creativo, profesional, intelectual, técnico e incluso físico.

Específicamente las necesidades y demandas de la provincia de Jujuy y en la región han ido en aumento con el paso del tiempo. Incremento poblacional, numerosos eventos sociales y culturales con código de vestimenta específico (cena blanca, fiestas patrias, fiesta de los estudiantes, carnaval, cursos, etc.), y el desarrollo de marcas locales (que necesitan talleres y operarios especializados para su producción) han ido aumentando una demanda que el mercado de la indumentaria importado desde Buenos Aires, no puede cubrir.

La Tecnicatura Superior en Diseño de Indumentaria Regional se orienta a formar técnicos y permite iniciar y/o continuar itinerarios profesionalizantes que brindan las Escuelas Profesionales que hay en la Provincia de Jujuy a través de una formación en áreas ocupacionales específicas cuya complejidad requiere el dominio y la manifestación de conocimientos, habilidades, destrezas, valores y actitudes profesionales que sólo son posibles desarrollar a través de procesos sistemáticos y prolongados de formación.

La carrera mencionada se desarrolla en el ámbito y en el nivel de educación superior caracteriza por los rasgos peculiares de la Institución. No sólo se desarrollan funciones relativas a la enseñanza sino también las referidas a investigación y desarrollo, extensión y vinculación tecnológica e innovación.

La Tecnicatura Superior en Diseño de Indumentaria Regional introduce a los estudiantes en una trayectoria de profesionalización garantizando su acceso a una base de conocimientos y habilidades profesionales permitiendo desde el inicio de la misma un camino en el mundo del



Gobierno de la Provincia de Jujuy  
MINISTERIO DE EDUCACIÓN

---

trabajo, continuando lo aprendiendo durante toda su vida activa. Esta formación se complementa con otras alternativas educativas de perfeccionamiento que permiten ulteriores niveles de evolución, especificación, reorientación, y –eventualmente– reconversión de la profesionalidad inicial.<sup>2</sup>

La formación de Técnicos Superiores en Diseño de Indumentaria adopta un carácter diversificado y de especialización en un determinado sector profesional,<sup>3</sup> donde el plan de estudios asegura el desarrollo del conjunto de capacidades profesionales propias del perfil profesional, contemplándose el nivel de complejidad necesario como para permitir altos niveles de autonomía y responsabilidad.

La condición de acceso es haber cumplimentado la educación obligatoria en cualquiera de sus formas (o las condiciones establecidas en el art. 7mo. de la Ley de Educación Superior Nro. 24195).

El mundo del diseñador de indumentaria no es considerado hoy solo como el de un eficiente aplicador de recetas exitosas, un manipulador de formas y soluciones estetizantes que prescinden de la economía, la ergonomía, la política, y sin tener en cuenta las necesidades de la sociedad, del mercado, las motivación y el marco cultural de todos los estratos sociales de la región donde se inserte. El rol del diseño y la del diseñador han cambiado en la sociedad actual.

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

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

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

Se trata de formar profesionales con seriedad ética y solvencia estética, analíticos de lo funcional, con conciencia social, racionales en los costos, con un buen manejo comunicacional y psicológico

---

<sup>2</sup>Art. 13 de la Ley de Educación Técnico Profesional Nro. 26058

<sup>3</sup>Art. 12 de la Ley de Educación Técnico profesional Nro. 26058



para expresar sus ideas y la idoneidad tecnológica suficiente como para valorar especialmente la efectivización y materialización de los proyectos por medios industriales o artesano-industriales.

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

La formación del Técnico Superior en Diseño de Indumentaria tiene como propósito formar un profesional técnico del campo del diseño pero sin descontextualizarlo del sector productivo, abierto a las diferentes alternativas de emprendimientos privados y sociales, que se correspondan con las demandas del mercado actual, y siempre abiertos a las innovaciones que se producen constantemente en el sector.

Si consideramos la dinámica global del diseño y producción de indumentaria como una acción capaz de resolver, mediante pasos racionales y creativos, las necesidades planteadas por el medio, el profesional especializado debe estar capacitado para generar formas que modifiquen contextos preestablecidos. Por lo tanto, el técnico en diseño de indumentaria regional deberá contemplar en el proyecto del diseño de producto que este deberá ser realizado por medios industriales, artesanales o semiartesanales según convenga a sus condiciones técnicas y del medio de producción.

Esta tarea deberá ser realizada en base a los conocimientos formales existente y con una adecuada síntesis de los aspectos culturales, humanos, sociales y tecnológicos, a la vez de poseer los recursos plásticos básicos para canalizar con expresividad los esquemas formales fundamentales, organizar su producción y comprender las propuestas históricas y las tendencias actuales y estar capacitado para armonizar los factores sociales, económicos y empresariales que actúan en la programación, producción y evaluación de los diseños.

### **C. OBJETIVOS**

- Formar profesionales técnicos idóneos en el campo del Diseño y la Producción de Indumentaria, capaces de resolver con solvencia técnica y estética los proyectos necesarios para alcanzar el grado de eficiencia y competencia en un marco de economía social y desarrollo local.
- Fomentar al Diseño de Indumentaria como parte de una construcción de Identidad Regional.
- Formar técnicos que se inserten en el mercado laboral de manera autónoma tanto individual como cooperativamente.





- Brindar a los productores y talleristas de la industria textil una oferta de formación técnica de Nivel Superior.

#### **D. DATOS GENERALES**

- a. **TITULO QUE OTORGA:** Técnico Superior en Diseño de Indumentaria.
- b. **FAMILIA PROFESIONAL A LA QUE PERTENECE:** Diseño y Producción
- c. **DURACION:** Tres (3) años.
- d. **MODALIDAD:** Presencial.
- e. **CONDICION DE INGRESO:** Conforme a la normativa vigente para Nivel Superior.
- f. **REGIMEN DE ASISTENCIA, EVALUACION Y ACREDITACION:** Conforme a normativa vigente para Nivel Superior.

#### **E. PERFIL DEL EGRESADO**

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

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

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

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

Organizar y concretar el proceso de producción en función de la idea del diseño y los recursos y características de la empresa con soluciones en tiempos costos y óptima factibilidad técnica.

Las cualificaciones que constituyen la base de los quehaceres técnico-profesionales se sintetizan en:

- Diseñar y producir indumentaria y accesorios para diferente uso y usuario.
- Crear diseños y texturas para la industria afín. Evaluar y controlar la calidad de indumentaria y accesorios.



Gobierno de la Provincia de Jujuy  
MINISTERIO DE EDUCACIÓN

---

- Realizar y evaluar propuestas de selección de materiales y producción de indumentaria que respeten al hombre y su hábitat. Realizar propuestas de reciclado (ropas, materiales, tecnologías) Analizar y emitir opinión crítica sobre productos y tendencias.
- Determinar los materiales e instalaciones para la producción de los diseños propios o de otros.
- Definir las soluciones técnicas apropiadas para materializar la idea de diseño de acuerdo a los recursos y características de la empresa y/o el entorno social organizar el proceso de producción de acuerdo a los requerimientos de calidad del producto, costos y características de la empresa (asignar tiempos; evaluar costos; distribuir tareas; organizar el espacio; seleccionar equipamiento, herramientas y tecnologías; aplicar normas de seguridad e higiene).
- Adoptar y adaptar soluciones técnicas apropiadas según el comportamiento de distintas variables (materiales, mano de obra, maquinarias, tiempos, costos y otros.)
- Sostener una mirada crítica y reflexiva sobre los procesos productivos y del contexto a fin de adaptarse activamente a los cambios sociales.
- Planificar, dirigir, contratar, controlar y administrar eventos relacionados con la moda.
- Asesorar a empresas o a terceros sobre temas de su incumbencia.

#### **F. AMBITO SOCIO OCUPACIONAL**

- El futuro egresado podrá desempeñarse en las siguientes áreas;
- Área Profesional, en estudios de diseño, como Diseñador, Jefe de Diseño, integrante de equipos de diseño, dibujante, operador de programas informáticos específicos.
- Área Industrial, en departamento de diseño, gerencia de producto y diseño, departamento de proyecto y promoción como Diseñador Jefe, Jefe de productos, control de calidad.
- Área Empresaria, en Departamentos de Diseño como Diseñador Creativo, Consultor, Asesor en Producción.
- Área Espectáculo, en cine, televisión y teatro como vestuarista, asesor de vestuario.
- Diseñador de producto para empresas y fábricas de vestimenta. Diseñador de indumentaria femenina, masculina y niños en empresas industriales, privadas o sociales dedicadas a ese sector productivo.
- Empresas comerciales, sociales y/o privadas. Firms de Diseño. Talleres cooperativos. Talleres de Alta Costura.
- Asesor de vestuario, asesor de imagen, asesor para empresas.
- Asesor y consultor en todas aquellas actividades que estén referidas al diseño de Indumentaria: de diseño, técnicas, desfiles, muestras, etc.



- Empresas del área de la publicidad Posproducción (packaging, puntos de venta, exposiciones venta, etc.)

### **G.LINEAMIENTOS CURRICULARES**

El Diseño Curricular de la Tecnicatura Superior en Diseño de Indumentaria Regional propicia una trayectoria de formación que estructura y organiza los procesos formativos en correspondencia con el perfil profesional de referencia:

- garantice una formación de fundamento científico-tecnológica sobre la base de la formación general de fundamento y científico-tecnológica del nivel educativo precedente, y una formación necesaria para continuar estudios de perfeccionamiento y especialización técnica dentro del campo profesional elegido,
- asegure la adquisición de capacidades profesionales propias del nivel,
- articule teoría y práctica,
- integre distintos tipos de formación,
- posibilite la transferencia de lo aprendido a diferentes contextos y situaciones,
- contemple la definición de espacios formativos claramente definidos que aborden problemas propios del campo profesional específico en que se esté formando dando unidad y significado a los contenidos y actividades con un enfoque pluridisciplinario,
- se desarrolle en instituciones que propicien un acercamiento a situaciones propias de los campos profesionales específicos para los que están formando, con condiciones mínimas para el desarrollo de la oferta.

El nivel de definición y concreción curricular, se construyó desde una lógica federal. Este proceso tuvo como resultado la elaboración del Diseño Curricular, que establece los saberes a ser desarrollados en la tecnicatura. Estos saberes se organizan a través de los campos de formación general, de fundamento y específico. Mientras que respecto del campo de la práctica profesional, en este nivel de concreción curricular, se sitúan los criterios-orientaciones a ser tenidos en cuenta en la oferta formativa del diseño curricular.

A nivel jurisdiccional/provincial, se puede definir un plan de estudios de diversas maneras entre ellas:

- Mediante la definición de áreas modulares que se estructuran a su vez, en módulos. Estos organizan conocimientos y saberes provenientes de los distintos campos, a través de actividades formativas que integran y práctica en función de los saberes que se proponen desarrollar.



Gobierno de la Provincia de Jujuy  
MINISTERIO DE EDUCACIÓN

---

- Estableciendo espacios curriculares. Estos se constituyen a partir de la articulación e integración de los contenidos de los diferentes campos de formación, definidos en el primer nivel de concreción curricular. Se concreta a través de materias, talleres, laboratorios, gabinetes, proyectos.

Se optó a nivel jurisdiccional/institucional por el establecimiento de espacios curriculares, la idea central es regular la “noción de conectividad”<sup>4</sup>. Este concepto refiere a la necesidad de construir una oferta formativa apoyada en las lógicas de integración e interrelaciones múltiples. En este se destacan los siguientes criterios de organización curricular:

-Integración gramatical: articulación de saberes de referencia<sup>5</sup> -tanto conceptuales como procedimentales- con aquellos que se dan en llamar saberes prácticos<sup>6</sup>. Una formulación que propicie una capilaridad conectiva entre conceptos, procedimientos, prácticas profesionales y de la experiencia, para problematizar y comprender las diferentes cuestiones y/o problemas que se implican en la construcción e implementación de lo curricular.

- Apertura pedagógica: responde a la necesidad de integrar los espacios de formación, tradicionalmente reducidos al intercambio docente, alumno y al ámbito del aula, al “texto territorial”<sup>7</sup> donde se desarrolla la oferta.

- Equilibrio entre ejes: oferta que, en término de recorridos formativos, asuma como organizadores de las diferentes actividades curriculares las orientaciones estratégicas. Se desarrolló de un proyecto curricular que facilita la interdisciplinariedad y el trabajo intersectorial como herramientas vertebrales para la sostenibilidad de las acciones curriculares.

-Flexibilidad: implica una propuesta curricular que posibilite realizar aportes, por parte de los diferentes actores intervinientes en el proceso enseñanza-aprendizaje, en términos de diseño, implementación y evaluación de “lo curricular”. Construcción que pueda ser interpelada y resignificada, en primera instancia, por la propia práctica reflexiva de los docentes y, en instancias complementarias, por actores provenientes del mundo laboral y académico-científico.

-Apropiación instrumental: responde a la necesidad de una propuesta curricular que, desde una lógica sistémica de construcción, se ubique como herramienta para las diferentes actividades integradas que se desarrollen en el plano de lo conceptual, lo procedimental y de la práctica.

---

<sup>4</sup>Young, M. 1994.

<sup>5</sup>Los saberes de referencia a los que me refiero son aquellos que “...implican y desbordan los saberes a enseñar y su transposición didáctica. Ellos involucran otros saberes, que provienen de la didáctica, pero también de la psicología, de la sociología y de otras ciencias humanas.” (PhillippePerrenoud: 1994)

<sup>6</sup>“...los saberes prácticos, forman parte de los saberes que se construyen en los ejercicios profesionales o de los “saberes de la experiencia.” (PhillippePerrenoud: 1994)

<sup>7</sup>El término “texto territorial” intenta dar cuenta de la relación texto – contexto en términos de continuidad. En este sentido busca evitar planteos del tipo afuera-adentro, endogámico-exogámico, texto-contexto etc., muchas veces tratados como pares antinómicos. (Gustavo Wansidler: 2006)



## **H. CARGA HORARIA**

La duración de la ETP de nivel superior varía de acuerdo con el perfil profesional y la formación que éste demande y según corresponda a trayectorias formativas. El Consejo Federal de Educación estableció, la carga horaria específica mínima que demande cada caso.

El DC de la carrera Tecnicatura Superior en Diseño de Indumentaria Regional tiene una carga horaria de 3.000 horas cátedras, 2000 hrs reloj distribuido en tres años de cursado.

La trayectoria formativa de la Educación Técnico Profesional de nivel superior debe permitir identificar los campos de la formación general, de la formación de fundamento, de la formación específica, y de las prácticas profesionales<sup>8</sup>

- el campo de formación general, destinado a abordar los saberes que posibiliten la participación activa, reflexiva y crítica en los diversos ámbitos de la vida laboral y sociocultural y el desarrollo de una actitud ética respecto del continuo cambio tecnológico y social;
- el campo de la formación de fundamento, destinado a abordar los saberes científico tecnológicos y socioculturales que otorgan sostén a los conocimientos, habilidades, destrezas, valores y actitudes propios del campo profesional en cuestión;
- el campo de formación específica, dedicado a abordar los saberes propios de cada campo profesional, así como también la contextualización de los desarrollados en la formación de fundamento;
- el campo de formación de la práctica profesional destinado a posibilitar la integración y contrastación de los saberes construidos en la formación de los campos descriptos, y garantizar la articulación teoría-práctica en los procesos formativos a través del acercamiento de los estudiantes a situaciones reales de trabajo; por tal motivo no deberá tener contenidos curriculares de otros espacios.

La nueva distribución de la carga horaria total en función de los campos formativos son los siguientes: 5% para la formación general, 20% para la formación de fundamento, 45% para la formación específica, 10% para las prácticas profesionales, estos porcentajes son mínimos.

---

<sup>8</sup>Según Res. CFE N°. 261/06.



Gobierno de la Provincia de Jujuy  
MINISTERIO DE EDUCACIÓN

**I. ESTRUCTURA CURRICULAR**

ORDEN	CAMPO DE FORMACIÓN	UNIDAD CURRICULAR	FORMATO	HORAS CÁTEDRA SEMANALES			TOTAL DE HORAS CÁTEDRA	TOTAL DE HORAS RELOJ
				Anual	1° C	2° C		
1	Esp.	HISTORIA DEL ARTE Y DE LA INDUMENTARIA I	Materia	3			96	64 h 0 min
2	Fund.	LENGUAJE VISUAL I	Materia	3			96	64 h 0 min
3	Esp.	ESTAMPACION	Materia	3			96	64 h 0 min
4	Fund.	INTRODUCCION TICs DE DISEÑO	Materia	3			96	64 h 0 min
5	Gral.	FUNDAMENTOS DE LA ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO	Materia	3			96	64 h 0 min
6	Esp.	BORDADO	Materia	4			128	85 h 20 min
7	Esp.	DISEÑO DE INDUMENTARIA I	Materia	4			128	85 h 20 min
8	Esp.	TECNOLOGIAS DE LOS MATERIALES	Materia	3			96	64 h 0 min
9	Esp.	TALLER DE MOLDERIA Y CORTE I	Materia	4			128	85 h 20 min
10	P. Prof.	PRACTICA PROFESIONALIZANTE I	Materia	4			128	85 h 20 min
<b>TOTAL HORAS DE 1° AÑO</b>				<b>34</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>1088</b>	<b>724h 80min</b>
11	Esp.	HISTORIA DEL ARTE Y DE LA INDUMENTARIA II	Materia	3			96	64 h 0 min
12	Fund.	LENGUAJE VISUAL II	Materia	3			96	64 h 0 min
13	Gral.	PROCESOS HISTORICOS I	Materia	3			96	64 h 0 min
14	Fund.	PUBLICIDAD Y MARKETING	Materia	3			96	64 h 0 min
15	Esp.	DISEÑO DE INDUMENTARIA II	Materia	4			128	85 h 20 min
16	Esp.	TEJIDO Y TELAR	Materia	4			128	85 h 20 min
17	Esp.	TALLER DE MOLDERIA Y CORTE II	Materia	4			128	85 h 20 min
18	P Prof	PRACTICA PROFESIONALIZANTE II	Materia	4			128	85 h 20 min
19	Fund.	INFORMATICA I	Materia	3			96	64 h 0 min
20	Gral.	INGLES	Materia	3			96	64 h 0 min
<b>TOTAL HORAS DE 2° AÑO</b>				<b>34</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>1088</b>	<b>724h 80min</b>
21	Esp.	LABORATORIO DE MATERIALES TEXTILES	Materia	4			128	85 h 20 min
22	Esp.	VESTUARIO DE FICCION	Materia		3		48	32 h 0 min
23	Esp.	HISTORIA DEL ARTE Y DE LA INDUMENTARIA AMERICANA Y ARGENTINA	Materia	3			96	64 h 0 min
24	Gral.	PROCESOS HISTORICOS II	Materia	3			96	64 h 0 min
25	Fund.	GESTION DE INDUSTRIAS CULTURALES SUSTENTABLES	Materia	3			96	64 h 0 min
26	Esp.	ESTETICA Y SOCIOLOGIA DE LA MODA	Materia			3	48	32 h 0 min
27	Esp.	DISEÑO DE INDUMENTARIA III	Materia	5			160	106 h 40 min
28	Esp.	TALLER DE MOLDERIA Y CORTE III	Materia	4			128	85 h 20 min
29	P Prof	PRACTICA PROFESIONALIZANTE III	Materia	5			160	106 h 40 min
30	Fund.	INFORMATICA II	Materia	3			96	64 h 0 min
<b>TOTAL HORAS DE 3° AÑO</b>				<b>30</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>1056</b>	<b>703h 20min</b>
<b>TOTAL HORAS DE LA CARRERA</b>							<b>3.232</b>	<b>2154 h 40 min</b>



Gobierno de la Provincia de Jujuy  
MINISTERIO DE EDUCACIÓN

**J. DISTRIBUCION DE ESPACIOS POR CAMPOS DE FORMACION**

CAMPO DE FORMACIÓN	Orden	UNIDAD CURRICULAR	AÑO	FORMATO	HORAS CÁTEDRA SEMANALES			TOTAL DE HORAS CÁTEDRA	%
					Anual	1° C	2° C		
General	5	FUNDAMENTOS DE LA ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO	1º	Materia	3			96	11,00
	13	PROCESOS HISTORICOS I	2º	Materia	3			96	
	20	INGLES	2º	Materia	3			96	
	24	PROCESOS HISTORICOS II	3º	Materia	3			96	
	<b>Total</b>					<b>12</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	
Fundamento	2	LENGUAJE VISUAL I	1º	Materia	3			96	21
	4	INTRODUCCION TICs DE DISEÑO	1º	Materia	3			96	
	12	LENGUAJE VISUAL II	2º	Materia	3			96	
	14	PUBLICIDAD Y MARKETING	2º	Materia	3			96	
	19	INFORMATICA I	2º	Materia	3			96	
	25	GESTION DE INDUSTRIAS CULTURALES SUSTENTABLES	3º	Materia	3			96	
	30	INFORMATICA II	3º	Materia	3			96	
	<b>Total</b>					<b>21</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	
Especifica	1	HISTORIA DEL ARTE Y DE LA INDUMENTARIA I	1º	Materia	3			96	54,46
	3	ESTAMPACION	1º	Materia	3			96	
	6	BORDADO	1º	Materia	4			128	
	7	DISEÑO DE INDUMENTARIA I	1º	Materia	4			128	
	8	TECNOLOGIAS DE LOS MATERIALES	1º	Materia	3			96	
	9	TALLER DE MOLDERIA Y CORTE I	1º	Materia	4			128	
	11	HISTORIA DEL ARTE Y DE LA INDUMENTARIA II	2º	Materia	3			96	
	15	DISEÑO DE INDUMENTARIA II	2º	Materia	4			128	
	16	TEJIDO Y TELAR	2º	Materia	4			128	
	17	TALLER DE MOLDERIA Y CORTE II	2º	Materia	4			128	
	21	LABORATORIO DE MATERIALES TEXTILES	3º	Materia	4			128	
	22	VESTUARIO DE FICCION	3º	Materia		3		48	
	23	HISTORIA DEL ARTE Y DE LA INDUMENTARIA AMERICANA Y ARGENTINA	3º	Materia	3			96	
	26	ESTETICA Y SOCIOLOGIA DE LA MODA	3º	Materia			3	48	
	27	DISEÑO DE INDUMENTARIA III	3º	Materia	5			160	
28	TALLER DE MOLDERIA Y CORTE III	3º	Materia	4			128		
<b>Total</b>					<b>52</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>1760</b>	
PP	10	PRACTICA PROFESIONALIZANTE I	1º	Materia	4			128	13,00
	18	PRACTICA PROFESIONALIZANTE II	2º	Materia	4			128	
	29	PRACTICA PROFESIONALIZANTE III	3º	Materia	5			160	
	<b>Total</b>					<b>13</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	
<b>Total de horas cátedras</b>								<b>3232</b>	



Gobierno de la Provincia de Jujuy  
MINISTERIO DE EDUCACIÓN

**K. REGIMEN DE CORRELATIVIDADES Y APROBACION**

	1	HISTORIA DEL ARTE Y DE LA INDUMENTARIA I	Anual			Promocion/Examen Final
	2	LENGUAJE VISUAL I	Anual			Promocion/Examen Final
	3	ESTAMPACION	Anual			Promocion/Examen Final
1°	4	INTRODUCCION TICs DE DISEÑO	Anual			Promocion/Examen Final
AÑO	5	FUNDAMENTOS DE LA ORGANIZACION DEL TRABAJO	Anual			Promocion/Examen Final
	6	BORDADO	Anual			Promocion/Examen Final
	7	DISEÑO DE INDUMENTARIA I	Anual			Promocion/Examen Final
	8	TECNOLOGIAS DE LOS MATERIALES	Anual			Promocion/Examen Final
	9	TALLER DE MOLDERIA Y CORTE I	Anual			Promocion/Examen Final
	10	PRACTICA PROFESIONALIZANTE I	Anual			Promocion/Examen Final
	11	HISTORIA DEL ARTE Y DE LA INDUMENTARIA II	Anual		1	Promocion/Examen Final
	12	LENGUAJE VISUAL II	Anual		2	Promocion/Examen Final
	13	PROCESOS HISTORICOS I	Anual		5	Promocion/Examen Final
2°	14	PUBLICIDAD Y MARKETING	Anual		4	Promocion/Examen Final
AÑO	15	DISEÑO DE INDUMENTARIA II	Anual		7	Promocion/Examen Final
	16	TEJIDO Y TELAR	Anual		6	Promocion/Examen Final
	17	TALLER DE MOLDERIA Y CORTE II	Anual		9	Promocion/Examen Final
	18	PRACTICA PROFESIONALIZANTE II	Anual		10	Promocion/Examen Final
	19	INFORMATICA I	Anual		4	Promocion/Examen Final
	20	INGLES	Anual		---	Promocion/Examen Final
	21	LABORATORIO DE MATERIALES TEXTILES	Anual	16	8	Promocion/Examen Final
	22	VESTUARIO DE FICCION	1º C	15	7	Promocion/Examen Final
	23	HISTORIA DEL ARTE Y DE LA INDUMENTARIA AMERICANA Y ARGENTINA	Anual	11	1,11	Promocion/Examen Final
3°	24	PROCESOS HISTORICOS II	Anual	13	5,13	Promocion/Examen Final
AÑO	25	GESTION DE INDUSTRIAS CULTURALES SUSTENTABLES	Anual	14	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10	Promocion/Examen Final
	26	ESTETICA Y SOCIOLOGIA DE LA MODA	2º C	22	1, 11	Promocion/Examen Final
	27	DISEÑO DE INDUMENTARIA III	Anual	15	7,15	Promocion/Examen Final
	28	TALLER DE MOLDERIA Y CORTE III	Anual	17	9,17	Promocion/Examen Final
	29	PRACTICA PROFESIONALIZANTE III	Anual	11, 12, 13, 14, 15, 16, 17,18,19,20	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10	Promocion/Examen Final
	30	INFORMATICA II	Anual	14, 19	4,14,19	Promocion/Examen Final





## **L. ESPACIOS CURRICULARES**

### **1. HISTORIA DEL ARTE Y DE LA INDUMENTARIA I**

#### **FUNDAMENTACIÓN:**

Este espacio propone introducir a los estudiantes en el estudio de la historia del arte, entendiendo al arte como elemento que participa en la construcción histórica y social de un proceso cultural, a partir de diversos ejes conceptuales e indicadores de análisis. Ofrece un panorama que muestra la historia de las manifestaciones visuales como un devenir continuo condicionando por circunstancias políticas, sociales y económicas; adquiriendo una capacidad crítica estética, comprendiendo el sentido más amplio del arte, la moda, los métodos de diseño, la tecnología, las conductas de los realizadores y de los destinatarios según la época y la cultura que completan el panorama histórico de este espacio.

A partir de la búsqueda de una estrecha vinculación entre moda y movimientos artísticos se propondrá la investigación de la evolución de la misma, mediante la investigación motivada y dirigida a partir de diferentes textos, publicaciones en internet y la realización de recreaciones en forma gráfica.

#### **OBJETIVO:**

- Reconocer la historia de las manifestaciones artísticas como un devenir continuo condicionado por circunstancias políticas, sociales y económicas.

#### **CONTENIDOS:**

Introducción a la historia del arte. Ubicación de la línea del tiempo en el contexto histórico, filosófico, social, artístico, y económico desde la prehistoria a la actualidad.

La manera de vestir como sistema de signos. El vestido como expresión del espíritu del tiempo. Introducción al estudio de la moda. Moda y sociedad. Arquetipos de la indumentaria. El traje como manifestación cultural y artística: factores sociales y estéticos que lo configuran.

Manifestaciones artísticas: Orígenes del vestir. Fuentes iconográficas. El gusto por el ornamento en la Prehistoria. El traje de las civilizaciones del mediterráneo oriental. Tipologías fundamentales: Egipto y Cultura Egea. Tejidos coptos. Los grandes periodos de la civilización griega: Sencillez griega y suntuosidad romana. El adorno personal en la antigüedad. La escultura y la cerámica como fuente del estudio de la indumentaria griega. El traje “ajustado cretense” al “drapeado del traje Griego.

Indumentaria en el mundo Bizantino. Tejidos bizantinos y el secreto de la seda. Tejidos Sasánidas. Edad Media. Afianzamiento político y religioso. Avances científicos. Influencias en la Indumentaria



Siglo XIX. - Inicios de la Moda. Nacimiento de la burguesía. El amor galante. El Auge del comercio. Consecuencias en el esplendor de la moda. El Neoclasicismo. Romanticismo. La Revolución Industrial. Nacimiento de la Alta Costura. El primer gran diseñador: Worth.

## **2. LENGUAJE VISUAL I**

### **FUNDAMENTACION:**

En una sociedad dominada por el mundo de la imagen desde los más diversos soportes tecnológicos, los signos de comunicación escrita se van transformando en instrumentos de comunicación gráfica. Las imágenes tienen un lenguaje, transmiten mensajes, configuran nuestra cultura, la sociedad y los valores que la sostienen. Los alumnos de hoy antes que aprender a leer o escribir, aprenden a ver imágenes, o mejor dicho, están habituados a verlas y consumirlas. Solo el uso de este lenguaje y la comprensión de su poder comunicativo nos darán la agilidad psicológica para enfrentarnos críticamente a los modelos y valores que nos vienen propuestos. No existe capacidad crítica cuando se carece de códigos para plantear soluciones distintas o se es mero consumidor de mensajes elaborados. Este espacio tiene como finalidad desarrollar las capacidades perceptivas, expresivas y estéticas a partir del conocimiento teórico y práctico del Lenguaje visual para comprender \_la realidad, cada vez más configurada como un mundo de imágenes y objetos que se perciben a través de estímulos sensoriales de carácter visual y táctil. Al mismo tiempo, busca potenciar el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la inteligencia emocional, favoreciendo el razonamiento crítico ante la realidad plástica, visual y social, dotando de las destrezas necesarias para usar los elementos plásticos como recursos expresivos y predisponer a los alumnos para el disfrute del entorno natural, social y cultural. La comunicación gráfica es central para comprender y representar una idea. Entonces la selección de técnicas y materiales adecuados para la representación, la identificación de características formales de los materiales y las herramientas de diseño y su adecuación a las necesidades expresivas constituyen el eje central de este espacio curricular.

### **OBJETIVOS:**

- Valorar la necesidad de una alfabetización en el lenguaje audiovisual. Comprender las diferencias existentes entre la imagen y la realidad.
- Introducir al alumno en el lenguaje de la imagen fija y del sonido mediante el análisis de sus elementos y características básicas.
- Fomentar un uso activo y crítico de los mensajes que a nuestros alumnos llega a través de imágenes, cambiando la actitud pasiva habitual por una elaboración (reelaboración) de la información que reciben.



- Observar, percibir, comprender e interpretar de forma crítica las imágenes del entorno natural y cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
- Apreciar los valores culturales y estéticos, identificando, interpretando y valorando sus contenidos; entenderlos como parte de la diversidad cultural, contribuyendo a su respeto, conservación y mejora.

#### **CONTENIDOS:**

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

### **3. ESTAMPACION**

#### **FUNDAMENTACION:**

Este espacio brindara a los futuros técnicos, las herramientas básicas para la estampación sobre todo tipo de tejidos, desde los de tapicería hasta sedas y prendas delicadas pueden ser impresas, empleando pinturas especiales, aplicadas mediante estenciles. Técnicas de impresión sobre diferentes materiales, incluyendo pochoir, batik y otros procedimientos artesanales son muy sencillos de realizar. La práctica de la pintura sobre seda y otros tejidos, implica la aplicación de técnicas, creadas a partir de las características particulares de este tipo de superficies. Los dibujos sobre telas pueden hacerse pintados a mano o por el procedimiento llamado de estampación. La estampación de dibujos y colores en los tejidos se consigue aplicando sobre ellas colorante, pigmentos y con las llamadas máquinas de estampación. Los principales tipos de estampación son; estampados directos, más frecuentes y con modalidades diversas de acuerdo a exigencias del género, dibujo, economía; estampados por reserves, con los antiguos métodos de estampado; otros tipos son menos usuales.

#### **OBJETIVOS:**

- Reconocer y utilizar de manera apropiada las diferentes técnicas de estampación, acordes al diseño y soporte textil.



- Plasmar sus diseños en diferentes tipos de telas mediante las diferentes técnicas de estampación manual y semimecánicas.
- Dominar conocimientos técnicos básicos para estampar diseños propios anexando un valor agregado a su producto.

#### **CONTENIDOS:**

Sistemas de estampación. Clasificación y características, según la forma en que se aplica el colorante: directa, por corrosión, por reserva, especiales devorado, cloqué, flocado). Según la tecnología de aplicación; bloques y sellos, shablonos, cilindros, transfer, digital. Características técnicas y posibilidades de cada sistema. Sublimación y Transfer — Serigrafía— Pintura Libre Sobre Tela, Tratamientos Experimentales, Estampación Rupestre. Diseño de estampados. Diseños únicos y diseño con rapport. Tipos de rapport. Puesta en rapport de un diseño original. Pasos de un proceso: original, rapport, definición de medidas y cantidad de colores, determinación de características del shablon, determinación de características del diseño en relación al tejido de base, separación de colores, producción de negativos, estampación. Particularidades de la estampación con tejido piano y de punto. Armado de mesa de estampación. Colorantes. Tipos de pigmentos y colorantes. Elementos auxiliares. Selección según el tipo de tejido. Identificación básica de materias primas y tejidos.

#### **4. INTRODUCCIÓN TICs DE DISEÑO**

##### **FUNDAMENTACION:**

Las Tecnologías de la Información y Comunicación se están convirtiendo poco a poco en un instrumento cada vez más indispensable en los centros educativos. Estos recursos nos abren nuevas posibilidades de acceso inmediato a nuevas fuentes de información y recursos (en el caso de Internet podemos utilizar buscadores), acceso a nuevos canales de comunicación (correo electrónico, Chat, foros...) que nos permiten intercambiar trabajos, ideas, información diversa, creación de recursos (hay que destacar que entre la dotación recibida figura una cámara de fotografías digital, una cámara de vídeo, escáneres) a través de diversas herramientas: procesadores de texto, editores de imágenes, de páginas Web, utilización de aplicaciones interactivas para el aprendizaje: recursos en páginas Web, visitas virtuales, y evaluación.

Estas TICs también ofrecen ventajas sustanciales en los procesos de aprendizaje, dado su alto poder de motivación, que predispone al estudiante hacia el aprendizaje y aumenta su atención e interés por las tareas. La posibilidad de interacción que ofrecen es importante, por lo que se pasa



de una actitud pasiva por parte del estudiante a una actividad constante, a una búsqueda y replanteamiento continuo de contenidos y procedimientos.

**OBJETIVOS:**

- Entender a nivel básico algunos de los principales conceptos sobre las TICs.
- Introducir al estudiante al uso de las TICs y sus aplicaciones profesionales.
- Comprender el funcionamiento de un ordenador personal, tanto hardware como software, y algunos conceptos sobre las TICs como el almacenamiento de la información y la memoria, y la utilización de las redes informáticas.
- Valorar el uso de las TICs en el Diseño y las posibilidades comerciales.

**CONTENIDOS:**

Las TICs y áreas de aplicación. Las computadoras y la sociedad. La relación de las TICs con la ciencia y el desarrollo social. El profesional en TICs. Los derechos humanos frente a las TICs. Crimen y fraude computacional y TICs. Componentes de un sistema de cómputo. Dispositivos de almacenamiento. Dispositivos de procesamiento. Tipos de computadoras y sus dispositivos. Sistemas Operativos. Software. Procesador de textos. Manipulación de imágenes digitales. Retoques. Introducción Tecnologías Web. Internet. Correo electrónico. Virus y anti virus informáticos. Modelos de Negocio en Internet. Definición de comercio electrónico. Marketing en la red.

## **5. FUNDAMENTOS DE LA ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO**

**FUNDAMENTACION:**

Lo que nosotros llamamos trabajo es una invención de la modernidad. La forma en que conocemos, practicamos el trabajo, del modo en que situamos el trabajo, en el centro de la vida individual y social, se inventó en los albores de la situación industrial, donde se generalizó o desarrolló. La racionalización del trabajo fue una auténtica revolución de los modos de vida, de los valores y de las relaciones sociales. Con la racionalización económica del trabajo, este dejó de formar parte de la vida para convertirse en el medio para ganarse la vida.

Para comprender la importancia que ha adquirido el trabajo para los individuos y para la estructura de la sociedad moderna, conviene tener en cuenta la definición de A. Gorz en su libro, "metamorfosis del trabajo". Dice que el trabajo es una actividad en la esfera pública, una actividad demandada, definida, reconocida como útil por otros y como tal remunerada por ellos. Por el trabajo remunerado es por lo que pertenecemos a la esfera pública, conseguimos una existencia y una identidad sociales. Estamos insertos en una red de relaciones e intercambios, red en la que nos medimos con los otros y se nos confieren derechos sobre ellos, a cambio de nuestros deberes



hacia los mismos. Realmente en la sociedad industrial el trabajo sustituye lo que en la sociedad tradicional fue la familia, es una institución central.

El trabajo socialmente remunerado y determinado en función del cual se nos educa y en función del cual se forman los individuos o nos formamos como individuos, es el factor más importante e socialización y de integración social.

¿Es realmente el trabajo una institución social? Si lo es. Podemos entender por institución social la consolidación relativamente permanente, uniforme y sistemática de conductas, usos e ideas mediante instrumentos que aseguran el control y cumplimiento de determinadas funciones sociales.

#### **OBJETIVOS:**

- Identificar aspectos generales que caracterizaron a los movimientos sociales y movimientos obreros.
- Conocer los derechos y obligaciones de las partes que componen el mundo laboral.

#### **CONTENIDOS:**

La organización del trabajo: Los cambios gestados por la revolución industrial. La división del trabajo; los países industrializados y en vías de desarrollo; la ubicación de la Argentina en este contexto. El sentido del trabajo en la historia. Principales tipos de organización del trabajo. Consecuencias de las nuevas formas de organización del trabajo. Pérdida de las funciones sociales del trabajo asalariado o remunerado. Futuro del trabajo. La división del trabajo: características y requisitos de los puestos de trabajo; nuevas formas de organización del trabajo y rediseño de puestos de trabajo; factor humano en el trabajo; estudios de métodos y de tiempos; determinación del tiempo de una tarea; aplicaciones prácticas; incidencias en las relaciones laborales; valoración de puestos de trabajo; sistemas de salarios y sistemas de incentivos; comportamiento individual y en grupos de los trabajadores; la actitud ante el estudio del trabajo; dirección y liderazgo. Legislación laboral; normas que regulan la organización del espacio, seguridad e higiene.

## **6. BORDADO**

### **FUNDAMENTACION:**

El arte de Amerindia involucra un vasto complejo de conceptos normativos pero, al mismo tiempo es expresión: una poesía metafórica de una cosmovisión mítico—religiosa. Tal obra, tanto de culto como profane, plásticamente consumado, fue el puente comunicante entre el hombre y su cosmos, mágicamente interpretado; entre su existencia terrenal y lo metafísico, místicamente conformado.

Así, se sucedieron por más de treinta siglos, diseños de toda índole, pensamientos visuales plasmados en arquitecturas, cerámicas, dibujos, esculturas, orfebrerías, pinturas y textiles.

Las culturas andinas aún conservan, principalmente en las regiones rurales, muchas de sus antiguas tradiciones. Conocemos a estas culturas muchas veces solo por su arquitectura sagrada,



por sus templos o su mitología. Pero también uno de sus rasgos esenciales es el arte de sus tejidos. Mama Ocllo, la esposa de Manco Capac, el primer monarca Inca, enseñó a las mujeres el poder de unir con arte los hilos. En las culturas americanas, el lugar que ocupa la pintura en Occidente está representado por el arte textil. Se trata de un arte mayor por el perfecto dominio sobre la materia y por la profusión de diseño y de color. Cada estilo nos ayuda a reconstruir una cultura que se resiste a desaparecer y da testimonio de un mundo diferente al occidental. Sin embargo no se puede comprender esta simbología sin conocer el contexto histórico, el modelo religioso y el espacio temporal que los produce y del cual son expresión. El tejido, como todas las manifestaciones artísticas, nos habla de otros tiempos y de otros hombres, de su vida y de sus afanes y por eso la mejor manera de referirnos a una pieza es situarla en su marco histórico y social.

#### **OBJETIVOS:**

- Desarrollar la capacidad creativa en pos de la producción artesanal.
- Reconocer y aplicar recreaciones de bordados y tejidos de diferentes las culturas americanas.
- Identificar la simbología de la producción textil propia de cada cultura, dentro de un contexto histórico.
- Aplicar las técnicas del bordado tradicional artesanal, a distintos materiales.

#### **CONTENIDOS:**

Bordado Artesanal: Conocimientos de los distintos tipos de puntos. Realización de flores y hojas en diferentes texturas y telas. El bordado con hilos y piedras en tela. Aplicación de crochet y tapizado. Distintos tipos de trabajo en hilo. El bordado y aplicado de lentejuelas. Armonía y color, adaptación a la prenda. Bordado sobre diferentes hilados y materiales; Gasa, lycra, raso, cuero. Aplicación de trenzado y tapizado sobre gasa. Características del trabajo sobre lycra. Características del trabajo sobre raso (sesgado y lineal). Trabajo sobre friselina para aplicar. El trabajo sobre cuero. Bordado y apliques en Arpilleras. Bordados en punto cadena aplicados sobre telas. Trabajo sobre terciopelo. Bordado con cintas.

## **7. DISEÑO DE INDUMENTARIA I**

#### **FUNDAMENTACION:**

El diseño, es el proceso previo de configuración mental "pre—figuración" en la búsqueda de una solución. Esta asignatura introduce al alumno en los conceptos básicos del proceso de Diseño soporte de su carrera Es la actividad creativa que se ocupa del proyecto, planificación y desarrollo de los elementos que constituyen el vestir, para lo cual deben ser tenidas en cuenta, las necesidades humanas, los conceptos técnicos y socio—económicos adecuados a las modalidades



de producción y las concepciones estéticas que reflejan las características culturales de la sociedad.

**OBJETIVOS:**

- Introducir al alumno en el proceso de Diseño.
- Entender el rol del diseñador.
- Distinguir el cuerpo como estructura del objeto del diseño.
- Preparar profesionales idóneos en el campo de la producción de Indumentaria y Textil capaces de realizar con solvencia técnica y estética los proyectos necesarios para alcanzar el grado de eficiencia y competencia a nivel nacional.
- Dotar al egresado de una formación cultural y ética adecuada a su rol profesional y capacitarlos para participar en equipos interdisciplinarios de proyecto y producción.

**CONTENIDOS:**

El diseño como objetivo y como proceso. El proceso proyectual. El vestir como dimensión urbana, como industria, cultura y patrimonio. El cuerpo humano como soporte. Rol del diseñador. Metodología del desarrollo de ideas. Generación de ideas. Principios de geometría y simetría aplicados al diseño de indumentaria. Concepto de forma y contenido. Principios básicos del diseño de indumentaria: textura, color, brillo, forma, movimiento.

## **8. TECNOLOGIAS DE LOS MATERIALES**

**FUNDAMENTACION:**

El curso introduce al estudiante en el ámbito de los procesos de producción textiles, componente fundamental del ciclo de un proyecto. Su finalidad consiste en capacitar a alumno en las posibilidades y limitaciones que dichos procesos imponen a un determinado proyecto. Con su seguimiento, el estudiante se capacitará para la realización de proyectos posibles de ser producidos con los medios disponibles en cada momento. Selección y adecuación de los materiales para usos específicos a través del conocimiento de los materiales básicos su origen, propiedades, transformación tecnológica y usos frecuentes.

**OBJETIVOS:**

- Conocer los materiales, tecnologías, programas y problemas que se encuentran en los procesos productivos específicos.
- Abordar las etapas de diseño y planificación de los proyectos.
- Adquirir una visión global de los procesos productivos para su adecuada planificación, control y gestión.





## **CONTENIDOS:**

Evolución histórica de los materiales y técnicas textiles. De la artesanía a la industria, Revolución Industrial y los textiles. Materiales textiles y no textiles. Clasificación de Fibras textiles. Obtención y fabricación. Propiedades. Identificación de propiedades. Clasificación. Propiedades de las superficies textiles. Colores y pigmentos. Texturas. Introducción a la elaboración de textiles. Hilos; lisos y texturizados. Diseño de hilos. Mezclas. Tejeduría: plana, de punto, encajes, bordados. Tejidos industriales y artesanales. No tejidos. Tecnologías. Materias colorantes: generalidades clasificación y propiedades. Solideces. Colorantes, tintas, pigmentos como vehículo de color. Estampado.

## **9. TALLER DE MOLDERIA Y CORTE I**

### **FUNDAMENTACION:**

Debemos entender que en todo proceso de diseño de indumentaria realizado, la molderia cumple un papel fundamental al construir materialmente la idea generada por el diseñador en dicho proceso; esta se plasma en un boceto donde se determinara cuáles serán las características estéticas y morfológicas de los diseños a realizarse.

Según Saltzman (2005) la molderia es el diseño trasladado al plano, para que luego de haber sido generadas las piezas de molderia, es decir los moldes, que conforman un conjunto de prendas, estos sean trasladados al material, cortados y ensamblados para generar un prototipo (un artículo de indumentaria), el cual tendrá como objetivo final vestir cuerpos humanos.

Por estos motivos durante esta materia se introducirá a los alumnos en los conocimientos iniciales, los cuales serán requeridos a la hora de entender la relación entre el cuerpo humano y los diseños a realizarse.

### **OBJETIVOS:**

- Introducir y entender que es un sistema de molderia
- Conocer la relación entre cuerpo y molderia
- Trazar molderia básica y su posterior transformación.
- Adquirir los medios necesarios para poder traducir los diseños que se presenten en molderia.

### **CONTENIDOS:**

Introducción a la molderia, análisis y diferenciación entre clases de molderia; sistema de molderia y método de molderia. Introducción a la realización de molderia; conocimientos básicos, toma de medidas, orientación de moldes. Realización de molderia básica de falda, corpiño base sin pinza, corpiño base con pinza, manga, cuello. Transformaciones de los moldes bases. Colocación de moldes sobre géneros, marcado, corte, ensamble y corrección inicial para luego para al taller.



## **10. PRACTICA PROFECIONALIZANTE I**

### **FUNDAMENTACION:**

La Practica Profesionalizante incorporada a la curricula de 1° año es fundamental para complementar los conocimientos teóricos y prácticos dados en los otros espacios, que el estudiante pueda reflejar los mismos para lograr alcanzar sus capacidades, y servirles como una herramienta necesaria en la producción Textil.

### **OBJETIVOS:**

- Promover a los estudiantes su creatividad a partir del conocimiento teórico práctico.
- Dotar de los conocimientos necesarios para alcanzar el nivel de práctica profesional.
- Alcanzar los niveles básicos de manipulación de herramientas y elementos de maquinaria industrial.

### **CONTENIDOS:**

Normas de Seguridad del Taller. Costura manual. Costura en Maquina Recta, enhebrado y manejo. Confección pollera base. Costura en Overlock tres hilos, Collareta dos y tres agujas. Variedad de costuras. Confección de remera base. Producción en serie. Lenguaje técnico. Confección de camisa base.

## **11. HISTORIA DEL ARTE Y DE LA INDUMENTARIA II**

### **FUNDAMENTACIÓN:**

Este espacio curricular alcanza dimensiones considerables en el tejido estriado que son la relaciones vestimenta- clase social y moda – estética; la primera como signo de pertenencia a determinad estrato social y la segunda señalando el nodo en el que a partir de los cañones de belleza se crean prendas al servicio del arquetipo imperante, participando así la moda en la dinámica social. Se cubre hasta la actualidad tratados con el mayor rigor científico y una más deseada profundidad en la presentación de los temas especiales dedicados a la indumentaria.

A partir de la búsqueda de una estrecha vinculación ente moda y movimientos artísticos se propondrá la investigación de la evolución de la de la misma, mediante la investigación motivada y dirigida que se efectúe a partir de diferentes textos, publicaciones en Internet y la realización de recreaciones en forma gráfica, esta tarea puede constituir una interesante fuente de documentación para futuros diseños de indumentaria.

### **OBJETIVOS:**

- Conocer con mayor profundidad a los movimientos artísticos del siglo XX.
- Poder construir una síntesis de los principales acontecimientos del siglo XX con respecto a la indumentaria.



## **CONTENIDOS:**

Finales del Siglo XIX. La Revolución Industrial: hacia una moderna estética. La Belle Epoque. Modernismo. Primeras Vanguardias artísticas: impresionismo, puntillismo, posimpresionistas. Vanguardias artísticas: El simbolismo. El fauvismo. El expresionismo. El expresionismo abstracto. El cubismo. El dadaísmo. El surrealismo. Arte pop. Minimalismo. Nuevo realismo. Arte conceptual. Artistas y diseñadores: Paul Poiret; Coco Chanel, Jean Leavin, Madeline Vionette, Elsa Schaperelli. Pablo Picasso, Somaporelli. La fotografía en la moda. Los años locos. La década del 30 y 40. Las guerras mundiales y su influencia en la moda mundial. El New Look: Christian Dior. Balenciaga. La moda a partir de los 50. La moda joven. El Jeans. La minifalda. La década del 60. El Hippiismo. Los años 70. La moda retro. Los años 80. Los años 90, diseñadores, alta costura, pret a porte. Reconocimiento de los diseñadores actuales.

## **12. LENGUAJE VISUAL II**

### **FUNDAMENTACION:**

Este espacio tiene como finalidad desarrollar capacidades perceptivas, expresivas y estéticas a partir del conocimiento teórico y práctico de los lenguajes visuales para comprender la realidad, cada vez más configurada como un mundo de imágenes y objetos que se perciben a través de estímulos sensoriales de carácter visual y táctil. Al mismo tiempo, busca potenciar el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la inteligencia emocional, favorecer el razonamiento crítico ante la realidad plástica, visual y social, dotar de las destrezas necesarias para usar los elementos plásticos como recursos expresivos y predisponer a los cursantes para el disfrute del entorno natural, social y cultural. Contribuye a la vez, a la adquisición de la competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico mediante la utilización de procedimientos, relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión y el análisis posterior. Asimismo introduce valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto a la utilización de materiales para la creación de obras propias y conservación del patrimonio cultural. Toda forma de comunicación posee unos procedimientos comunes y, como tal, el lenguaje visual, permite hacer uso de unos recursos específicos para expresar ideas, sentimientos y emociones a la vez que permite integrar el lenguaje visual con otros lenguajes y con ello enriquecer la comunicación. Es necesario comprender la importancia de la comunicación en la interacción Humana, reconociendo el valor estratégico de los recursos visuales para expresarse y utilizar el Lenguaje artístico y la gráfica como vehículo para el diseño y la presentación de sus colecciones.

### **OBJETIVOS:**

- Comprender las relaciones del lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y elegir la fórmula expresiva más adecuada en función de las necesidades de comunicación.



- Expresarse con creatividad, mediante las herramientas del lenguaje plástico y visual y saber relacionarlas con otros ámbitos de conocimiento.
- Utilizar el Lenguaje plástico para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica y respeto entre las personas.
- Utilizar las diversas técnicas plásticas y visuales y las Tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones.
- Representar cuerpos y espacios simples mediante el uso de la perspectiva, las proporciones y la representación de las cualidades de las superficies y el detalle de manera que sean eficaces para la comunicación.
- Planificar y reflexionar, de forma individual y cooperativamente, sobre el proceso de realización de un objeto partiendo de unos objetivos prefijados y revisar y valorar, al final de cada fase, el estado de su consecución.
- Relacionarse con otras personas participando en actividades de grupo con flexibilidad y responsabilidad, favoreciendo el diálogo, la colaboración y la comunicación.

#### **CONTENIDOS:**

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

### **13. PROCESOS HISTÓRICOS I**

#### **FUNDAMENTACIÓN:**

Hoy en día, nadie ignora que los objetivos de la educación superior van más allá de la mera transmisión – adquisición de un conjunto más o menos amplios de conocimientos establecidos como verdad trascendente. Por el contrario, se postula la necesidad de desarrollar habilidades instrumentales y expresivas para lograr información y transmitir con eficacia, fomentar actitudes para adaptarse al cambio de los esquemas de conocimiento y sobre todo promover la capacidad de pensar crítica y creativamente. Conscientes de esta demandas y considerando que el estudio de la



historia contribuye, no sólo, a saber quiénes somos, sino también, a aproximarnos a la realidad con un espíritu crítico, se tratará a través del desarrollo de esta materia de presentar una alternativa de conocimiento sustentada en una perspectiva objetiva y completa.

Teniendo en cuenta que el curso abarca espacial y temporalmente un vasto período y que el proceso de enseñanza implica siempre la necesidad de seleccionar contenidos, se ha estructurado un programa basado en criterios que presentan un conjunto de problemas fundamentales de la historia de occidente.

#### **OBJETIVOS:**

- Priorizar el concepto de proceso histórico por sobre una línea historiográfica de base narrativa y de acontecimientos, lo que permite ver líneas de continuidad y/o ruptura entre el pasado y el presente.
- Analizar y estudiar los procesos históricos partiendo de categorías conceptuales antropológicas y sociológicas; aspecto éste que posibilita un principio de ruptura con la historia fáctica.
- Comprender la complejidad de los procesos y problemas analizados en sus múltiples dimensiones, y el impacto en el campo de la producción de la moda.

#### **CONTENIDO:**

Concepto de Historia Social. La historia crítica frente a la historia tradicional. Sociedad: conformación de los distintos grupos sociales a lo largo del tiempo. Transformación de las sociedades. Movimientos Sociales. Concepto y características. Tipos de Movimientos sociales. La cuestión Social. Movimientos de Derechos Humanos, de identidad y de mujeres.

Características de las primeras formaciones sociales y sus fases. Imperialismos y Regímenes Políticos Modernos.

La era de las revoluciones. Capitalismo. Liberalismo. Proteccionismo. Neoliberalismo y globalización  
Alcance de los sistemas de consumo para la sociedad.

#### **14. PUBLICIDAD Y MARKETING**

##### **FUNDAMENTACION:**

Una función de la memoria es el olvido, especialmente el olvido de lo que es poco relevante. El roto de la publicidad es hacer que se recuerden los anuncios. El propósito es vender, por tanto la buena publicidad es aquella que convence al espectador para que compre el producto. Para ello es preciso crear una imagen de marca atractiva y fortalecerla con cada anuncio. Existen muchas clasificaciones para la publicidad, diferenciándose según el objeto anunciado, el público objetivo,



Gobierno de la Provincia de Jujuy  
MINISTERIO DE EDUCACIÓN

---

los medios de comunicación, o según su fuerza o presión. La publicidad tiene por finalidad recordar, informar o persuadir a un público acerca de un producto, modificando la conducta de los receptores, para que se incremente su aceptación, pasiva o activa, y aumente la venta de este producto. La publicidad es fruto de un trabajo interdisciplinario, ya que usan herramientas provenientes de la sociología, psicología, estadística, comunicaciones, antropología y economía, entre otras disciplinas.

La publicidad se puede trabajar desde distintas perspectivas. Una forma de entrada es el análisis de las construcciones de roles asociados al género, otra posibilidad es detectar como se asocian los productos a determinados estereotipos sociales. Dado que utilizan elementos comunes, se suele relacionar la publicidad con la propaganda, sin embargo, difieren una de la otra por su finalidad. La propaganda se define y distingue de la publicidad debido a que su objetivo no reside en un fin económico-comercial, sino en la promoción de ideas y visiones de mundo. Ambas comparten la emisión de un mensaje orientado a los cambios, el sostenimiento o la confirmación de determinadas conductas y preferencias sociales. En el caso de la publicidad, no hay que perder de vista que utiliza a los medios de comunicación masiva como una mejor forma de llegar a su objetivo específico; vender un producto.

El espacio curricular se plantea desde la necesidad que tienen en la actualidad las organizaciones de enfocarse hacia la satisfacción de las necesidades del cliente, con el objeto de alcanzar una ventaja competitiva sostenible que les permita mejorar sus resultados económicos. Con este propósito, y tras unos temas de fundamentos sobre el marketing y cuestiones relacionadas con la implantación de sus estrategias, se abordarán las políticas de producto, distribución, comunicación y precios que una organización puede adoptar en estos mercados. Entendemos el marketing como el conjunto de actividades que implican la organización de la comunicación y del intercambio entre la producción y el consumo. De este modo, el marketing no es una actividad nueva, ya que cubre tareas que han existido siempre en todo sistema económico basado en el intercambio. La definición que aporta la Asociación Americana de Marketing (1.985), define el marketing como el proceso de planificación y ejecución de la concepción, fijación del precio, promoción y distribución de ideas bienes y servicios para crear intercambios que satisfagan los objetivos de los individuos y de las organizaciones.

**OBJETIVOS:**

- Analizar la publicidad, su impacto y mensajes en la construcción de los estereotipos sociales.
- Realizar un acercamiento primario en el uso consiente de los medios y recursos tecnológicos. -



- Identificar el producto y sus beneficios para incitar al consumidor a elegirlo frente a otros de la competencia.
- Seleccionar los medios y soportes más idóneos para alcanzar los objetivos de la campaña.
- Capacidad para relacionar el lanzamiento de los productos y los servicios con una mirada integradora de la sociedad mercado, las artes y el diseño.
- Comprender la teoría y técnica del marketing.
- Planificar y tomar decisiones dentro de un mercado determinado.
- Diferenciar y seleccionar mensajes desde los distintos medios de acuerdo al público que va dirigido.

### **CONTENIDOS:**

Conceptos de publicidad. Nociones generales básicas. Críticas a la publicidad. Manipulación de los medios. Manipulación a los consumidores, discriminación publicitarla. Estereotipos publicitarios. Agencia de publicidad. Anuncio. Medios. Anunciante. Publicó objetivo. Control de efectos o feedback Spot en televisión. Cuna en radio. Banner en internet. Transformación de las mercancías en productos. La marca: el papel de la publicidad en la creación. ¿Cómo se crea una marca? Características de la "marca". Gestión de la imagen de marca. La fuerza de o las marcas. La debilidad de las marcas. La campaña de publicidad. Objetivos de la campana. Descripción del producto. Descripción del mercado. Los objetivos de comunicación del anunciante. Timming, planificación y presupuesto. Contrabriefing. El briefing. CopyStrategy. Estrategia creativa y estrategia de medios. Legislación vigente.

Introducción al marketing para la producción de indumentaria. Concepto de economía. Producción, distribución y consumo. Demanda, oferta, mercado, empresa. El área de comercialización, su organización y su relación con las restantes áreas de una empresa.

Objetivos de Marketing y ventas.

Decisión, población, participantes y proceso de compra. Modelos de decisión del consumidor. Costos: concepto y clasificación. Tipos de mercado. Canales de distribución. Fundamentos del marketing: satisfacción de las necesidades. El marketing y la planificación estratégica- El entorno del marketing. Los Sistemas de información de Mercado (SIM): la investigación de mercados. El comportamiento de compra del consumidor. El comportamiento de compra de las organizaciones. Segmentación, mercado objetivo, y posicionamiento. Política de precios. La demanda. Canales de distribución. La comunicación comercial. El producto. Mercado y meta. Target. El Plan de Marketing.

## **15. DISEÑO DE INDUMENTARIA II**

### **FUNDAMENTACION:**



Este espacio se presenta como una instancia integradora de contenidos. Tiene como propósito, aplicar y profundizar los conocimientos de Diseño I y se trabajara incorporando los aprendizajes obtenidos en Molderia I y Practica Profesional I.

**OBJETIVOS:**

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

**CONTENIDOS:**

El diseño. El mensaje visual. Conceptualización del desafío y el acto de diseñar. Alcances del diseño (artes plásticas, grafica, fotografía, objetos, indumentaria). Proporción y ritmo: Predominio y subordinación. Movimiento, equilibrio. Naturaleza de la unidad, fundamento de la unidad visual. Movimiento en el desafío. El color y la forma: cualidades de las sensaciones visuales. Estructura del campo visual. Forma y composición. Organización de la figura (ubicación, dimensión). La forma y su organización tridimensional. El color como elemento del diseño. Selección del color por su significado. Relación con la forma.

El vestido: La prenda de vestir, su función, tipos y usos. Industria y Alta costura: concepto. Características funcionales. La construcción masiva: indumentaria de trabajo, deporte, el pret a porter industrial. El diseño Único, la seriación, identificación personal. Creación de la identidad. El cliente. Materiales y herramientas: relación material—producto. Los materiales en el diseño: industriales, manufacturados, naturales. Su uso y adaptación. La colección; Concepto general sobre la idea de colección. La identidad del producto de moda. Su presentación corporativa. El objeto, producto, envase, su punto de venta, los accesorios. La post producción.

## **16. TEJIDO Y TELAR**

**FUNDAMENTACION:**

El tejido en telar es una artesanía practicada en América desde tiempos remotos, que combina técnicas y procedimientos ancestrales.

La enseñanza de esta artesanía apunta al rescate y revalorización de estas prácticas y sus productos, que forman parte de la identidad cultural propia, aunque no pudieron continuar su evolución natural al ser relegadas y reemplazadas por otras, introducidas por la colonización hispánica, primero y por la influencia del modelo industrial después.





El tejido en telar posibilita el aprovechamiento de los recursos naturales de la zona, como material de trabajo, cuya utilización fue desvalorizada y paulatinamente abandonada.

Es importante resaltar los recursos humanos que a partir de la construcción de este espacio se recuperaran prácticas y saberes que de otra forma desaparecerán.

**OBJETIVOS:**

- Desarrollar la capacidad creativa en pos de la producción artesanal.
- Revalorizar y redimensionar el arte popular.
- Buscar generar respuestas ante factores sociales de cambio, preservado y sosteniendo la identidad cultural.
- Retomar el gusto por el tejido en telar.
- Identificar la producción textil de la cultura sudamericana, dentro de un contexto histórico.
- Armado de un muestrario con todos los tejidos, aplicando distintos materiales.
- Impulsar el desarrollo del sistema productivo con valores de identidad regional.

**CONTENIDOS:**

Materia prima: escardado, lavado, teñido y secado. Lanas según su calidad: animal de donde proviene, partes del animal. Selección de lanas: materiales textiles y diferentes aplicaciones. Tejido a dos agujas. Tejido Tunecino. Tejido Crochet. Tejido Macramé. Telares y bastidores: urdimbre, trama y ligamentos diferentes. Reconocimiento de los elementos de un telar y armado del mismo. Realización de urdimbre de acuerdo al bastidor. Confección y utilización de hillaguas para el telar de cintura. Diferenciación de tipos de telares. Realización de prendas en bastidor. Formas de urdimbre. Hilos en urdimbre vertical. Principios básicos de tejedura: urdido y canillado

**17. TALLER DE MOLDERIA Y CORTE II**

**FUNDAMENTACION:**

Es necesario tener un apropiado conocimiento de la tecnología adecuada, para que ella sirva como herramienta del diseño. Ya que a partir del acercamiento a los diferentes campos de los procesos productivos de la indumentaria, más la adecuada selección de tecnologías en los distintos ámbitos de la producción será factible lograr generar prototipos para que ellos sean aplicables a la producción de nuevos moldes y por medio de esto definir series de producción apropiadas. Es necesario a la vez poseer un conocimiento sólido y una comprensión real de los distintos procesos de producción.

**OBJETIVOS:**

- Ampliar conocimientos respecto a la generación de prototipos para aplicarlos a la realización de nuevos moldes.



- Profundizar los aspectos técnicos del armado de prendas para incorporar a lo diseñado en Diseño de Indumentaria.

#### **CONTENIDOS:**

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

### **18. PRACTICA PROFECIONALIZANTE II**

#### **FUNDAMENTACION:**

En tanto taller troncal el propósito de Diseño del proceso productivo se focaliza en la integración de los saberes del conjunto de los talleres, problematizándolos en el desarrollo de una producción industrial, seriada.

Se trabajara por medio de proyectos en los que se plantearan diferentes problemáticas sobre la producción a partir de las cuales cada alumno diseñara los procesos de organización de la misma. Abarcaran las diferentes variables que se conjugan en este proceso (costos, tiempo, características de la empresa, espacio, recursos, etc.) las cuales se irán complejizando a lo largo del curso.

Para llevar a cabo los mismos se invitara a profesionales intervinientes en las diferentes áreas del proyecto indumentario (diseñadores, industriales, gerentes de marketing, técnicos, etc.) a fin de comprender la problemática global de la industria y adquirir un lenguaje que les permita interactuar en su desempeño profesional. Este espacio apoyado por los otros espacios curriculares de la carrera forma al estudiante en las técnicas y los instrumentos adecuados para integrar el conocimiento del diseño con la producción, para acercarlo a su futura inserción laboral.

#### **OBJETIVOS:**

- Formar en las técnicas y los instrumentos adecuados para integrar el conocimiento del diseño con la producción.
- Dotar a los estudiantes de una formación ética y profesional.
- Capacitarlos en trabajo en equipos interdisciplinarios de proyecto y producción.

#### **CONTENIDOS:**

Confección de bolsillos. Colocación de cuellos y mangas. Prácticas de tizados, molderia para transformar sus diseños en prendas. Armado de distintas prendas: Pantalón, sacos, camperas. Confección ropa deportiva. Esta articulado con Diseño de Indumentaria y Molderia.

### **19. INFORMATICA I**

#### **FUNDAMENTACION:**



Los tiempos en que vivimos exigen, de forma constante, que los profesionales conozcan y sepan manejar herramientas y recursos de las nuevas tecnologías informáticas. En el área del diseño, casi todo se ha informatizado. Diversas etapas en su producción incluyen sin dudar la digitalización e informatización como recursos que influyen en el resultado final de las tareas. Hoy en día ya no basta con que el diseñador de moda tenga talento y sepa plasmarlo en sus creaciones, también es necesario que conozca las herramientas digitales que le permitirán aumentar su productividad. Este espacio pretende reunir algunas de las herramientas básicas de la informática y la digitalización en referencia al área del diseño de indumentaria, y también al manejo de la informática en el área de la comunicación y difusión de las producciones del profesional. Se propone reunir y brindar al estudiante en sus posibilidades, programas de diseño asistido por ordenador, al figurinista de moda y al diseñador. Incluirá aplicaciones especializadas de diseño gráfico estándar adaptadas a la creación de prendas de vestir. Alcanza el manejo de *softwares offline y online (Internet)*, como herramientas auxiliares del diseñador, para la representación de prendas de vestir, presentaciones digitales y comunicación y difusión en Redes Sociales, blogs, y publicidad en internet.

#### **OBJETIVOS:**

- Formar a los alumnos en las técnicas y conocimientos necesarios para el diseño de indumentaria a través del Ordenador.
- Introducir a los estudiantes en el proceso de la digitalización de fichas técnicas de las prendas, dibujo y coloración y la creación de estampados textiles.
- Desarrollar conocimientos y manejo sobre las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para la difusión de la producción.

#### **CONTENIDOS:**

La informática en el proceso del diseño de indumentaria. La imagen y su digitalización. Los formatos de imagen según contexto de comunicación. Elementos del diseño gráfico informático para el diseño de indumentaria. Los gráficos vectoriales. Fundamentos básicos del dibujo vectorial. Herramientas para el dibujo vectorial según software propuesto. Operaciones con objetos vectoriales. Evolución del diseño con y sin bocetos. Dibujo de la figura humana y su evolución hacia el maniquí estilizado. El figurín definitivo y sus poses. El figurín según su público: bebés, niños, adolescentes, jóvenes, adultos, adultos mayores. El figurín según sus tallas: pequeño, mediano, grande. Recursos para la presentación de proyectos en formatos digitales: formato de página, sistema de color, retícula organizativa, publicación. El dibujo de prendas de vestir. Dibujo de prendas mediante simetrías y asimetrías. Análisis de prendas. Línea, pespunte y color. Contorno de objetos. Conceptos básicos del color. La herramienta Relleno. Relleno degradado. Aplicando color a las prendas. Vistiendo al figurín. Acabado y presentación final. Herramientas básicas de softwares (Corel Draw, Word Office, Power Point, Online: blogs, redes sociales.) para su manejo y



producción final. Comunicación y difusión en distintos formatos y plataformas digitales. Offline: presentaciones en dispositivos portátiles. Online: Las redes sociales y los blogs. Imágenes publicitarias en la red. Herramientas básicas de softwares (Corel Draw, Word Office, Power Point, Online: blogspot, wordpress, twitter, facebook) para su manejo y producción final.

## **20. INGLES**

### **FUNDAMENTACION:**

El mundo contemporáneo presenta una serie de cambios económicos, políticos y sociales, acelerados y profundizados por una incesante expansión del conocimiento. Esto se manifiesta en la producción científica, técnica y tecnológica, en la globalización de las comunicaciones a través del satélite, en la ampliación de los usos de la computación, la informática y la electrónica.

En este contexto el idioma inglés ha pasado a ser la forma de comunicación universal. Se ha tornado imprescindible su uso en todas las disciplinas que tengan que ver con los medios de comunicación como aquellos que se interrelacionan personas por negocios, finanzas, convenios, y así también en el caso específico del diseño de moda, que se caracteriza por un cambio rápido y constante. Es por ello que la enseñanza de la materia de inglés en la carrera de Diseño de Indumentaria es técnica, orientada a la interpretación y traducción de textos relacionados a su profesión, para mantenerse actualizados y acceder a información en permanente cambio, cuyas últimas versiones no están traducidas al español y que son imprescindibles para su crecimiento como profesionales.

### **OBJETIVOS:**

- Comprensión lectora de textos auténticos en Inglés relativos al tema de moda, diseño, confección de indumentaria, instructiva de máquinas o programas de computadora, etc.
- Traducción al castellano de estos textos.
- Reconocer las diferentes tramas, funciones y tipos textuales.
- Reconocer el aspecto enunciativo: de qué manera el enunciador se inscribe en el texto.
- Reconocer las **categorías sintácticas** (análisis de frases nominales y verbales), morfológicas (afijos: prefijos y sufijos) y **semánticas** (sinónimos, antónimos, metáforas, palabras polisémicas, frases hechas) cognados, que ayudan a la comprensión del texto.
- Aplicar diferentes estrategias lectoras, de acuerdo a los objetivos de la lectura.
- Aprender a usar correctamente el diccionario Español – Inglés – Español.

### **CONTENIDOS:**

Frases nominales: los 8 casos. Cognados y falsos cognados. Técnicas de traducción: filológica, morfológica, semántica y sintáctica. La función gramatical. Afijos. Frases verbales: To Be, verbos modales, Modo infinitivo, Modo Imperativo, Presente simple y Pasado simple en voz activa y



pasiva, presente continuo para expresar el presente y el futuro, Futuro, tiempos perfectos. Conectores temporales y causales, preposiciones, conjunciones, frases adverbiales, pronombres relativos. Función informativa: definiciones, clasificaciones y descripciones. Función Apelativa: Instrucciones. Trama textual narrativa: narración histórica, biografía.

## **21. LABORATORIO DE MATERIALES TEXTILES**

### **FUNDAMENTACION:**

Este espacio se propone que, a partir del conocimiento logrado en Tecnología de los Materiales, poner en práctica los saberes adquiridos y profundizarlos, en función de desarrollar la capacidad suficiente para una elección acertada de las técnicas y materiales en el proceso de diseño y producción de indumentaria, y experimentar procesos más avanzados del tratamiento de los textiles.

Como es sabido, uno de los elementos constructivos fundamentales dentro del Diseño de Indumentaria son los textiles y también, dentro de estos las fibras e hilos que los conforman; es decir que en cierta etapa del proceso de aprendizaje es de suma importancia conocer a fondo cada uno de ellos, conocer sus limitaciones y también cual es la amplia gama de posibilidades que cada uno de los materiales posee, y cada diseñador debe saber con exactitud con que cuenta. Y la única manera en la que se puede lograr es un laboratorio textil.

Es por esto que consideramos de suma importancia la experimentación, esta instancia donde los conocimientos adquiridos anteriormente son llevados a la práctica de una manera directa y exclusiva, donde cada uno de los participantes juegan en primera persona con los materiales, técnicas y herramientas; para luego incorporarlos en los procesos creativos y lograr así, diseños únicos, característicos de cada personalidad, y porque no, que se identifiquen con la idiosincrasia y cultura a la cual pertenece cada uno de los creadores.

### **OBJETIVOS:**

- Conocer técnicas y materiales nuevos en el mercado del diseño
- Experimentar con materiales y técnicas
- Aplicar e incorporar estas técnicas y materiales.

### **CONTENIDOS:**

Presentación de las técnicas a trabajar. Teñido, teñido industrial, teñido artesanal, mordientes, tinturas y tintes. Fieltro, que es el fieltro y de donde se origina y su aplicación en el diseño de indumentaria. Plisado, tipos de plisados y como realizarlos. Diseño de objetos y prendas de vestir y la manera de incorporar los mismos. Pegado y Corte con calor. Aplicaciones prácticas.

## **22. VESTUARIO DE FICCION**

### **FUNDAMENTACION:**



El aumento de las manifestaciones espectaculares en la provincia y la región, demandan una especialización en el campo del vestuario para Teatro, Danza, Cine y Televisión. La condición de arte colectiva e interdisciplinaria de las manifestación escénicas hacen que la composición del indumento o vestuario constituya uno de los aspectos de mayor eficacia comunicativa: El diseño del vestuario de ficción desempeña un papel fundamental en la creación del espectáculo visual al poseer cada elemento de la composición plástica diversas funciones y valores estéticos e informativos, muchos de los cuales son insustituibles aún por el mejor de los textos dramáticos.

Pero aún dentro de ese código general, el vestuario debe ser capaz de crear un sistema interno de relaciones que posibilite al espectador una "lectura" que no se agote después del reconocimiento inicial de informaciones "externas" sobre el portador (sexo, edad, época, lugar) sino que se convierta en emisor de signos en función de la acción y de la evolución del personaje.

Para lograrlo, el diseñador de vestuario debe poseer una sólida formación que garantice no solamente las habilidades en las soluciones de aspectos del diseño en general y el conocimiento de las formas del traje histórico, sino la aplicación de todo ello al concepto dramático y al lenguaje propio de cada medio escénico.

#### **OBJETIVOS:**

- Valorar el diseño de vestuario como componente del diseño escénico, destacando sus cualidades estéticas y expresivas dentro de la conformación de la atmósfera visual de todo espectáculo.
- Aplicar una metodología para la creación a partir del conocimiento de las diversas fases de trabajo del diseño de vestuario adecuado al lenguaje expresivo y a las peculiaridades técnicas y organizativas de los diferentes medios escénicos.
- Conocer las peculiaridades formales y conceptuales del vestuario escénico en su evolución dentro de la historia del teatro y del cine así como las diversas tendencias actuales en el arte teatral y cinematográfico.
- Experimentar la creación de un Vestuario Teatral de un texto dramático.

#### **CONTENIDOS:**

Definición y componentes del Vestuario Escénico. Carácter referencial, dramático, funcional y estético del vestuario en la escena. Consideraciones del diseño de vestuario para diferentes manifestaciones: Teatro, Cine, Televisión, Danza, Musical, etcétera.

Dramaturgia textual y representacional. Categorías de análisis dramático aplicados al diseño de la escena. Traje histórico y traje escénico: de la historia a la ficción. Diseños artísticos y técnicos



por departamentos de realización. Peculiaridades del vestuario en los distintos medios y su organización según requerimientos de los departamentos y la producción.

Análisis de texto y caracterización de personajes. Investigación formal y conceptual. Primeros bocetos, diseños técnicos y artísticos. Ejecución y presentación del dossier de diseño: un proyecto teatral y un proyecto cinematográfico.

### **23. HISTORIA DEL ARTE Y DE LA INDUMENTARIA AMERICANA Y ARGENTINA**

#### **FUNDAMENTACIÓN:**

Este espacio curricular propone el desarrollo de los estudios estéticos e históricos sobre el arte argentino y americano realizando una relectura de algunas etapas de la historia del vestido en la realidad argentina y americana. Dicha relectura tiene un carácter interdisciplinario dado que pone en comunicación perspectivas históricas, estéticas y sociológicas. Se apunta al desarrollo de la vestimenta con identidad desde una la mirada social, expresada en crónicas, textos literarios y obras de arte, analizados sincrónicamente desde el arte precolombino hasta la actualidad, ya que desde muy temprano, en el territorio Argentino la indumentaria marca distinciones y señala pertenencias, y con la llegada del español nuevas marcas se imponen, de la mano de indumentaria, en las culturas americanas. Se esta forma se abordará también propuestas de diferentes diseñadores argentinos que, desde la década de los 60', pretenden recuperar técnicas, motivos, etc. descalificados hasta entonces como expresiones de la barbarie o de un primitivismo exótico, realizando diseños que los hibridan con tendencias contemporáneas, en una seria construcción de prendas con identidad cultural propia.

#### **OBJETIVOS:**

- Conocer y comprender realidad cultural americana y argentina a través de los hacedores de arte.
- Analizar la indumentaria dentro del desarrollo del devenir histórico y artístico.

#### **CONTENIDOS:**

Mitos, rituales. Imperios. El mundo ordenado en un calendario sagrado.. Aspectos formales. Mayas y Aztecas. Olmecas. Incas. Mochica y Chimú como antecedentes. Actual territorio argentino: Zona del NO. Diaguita-calchaquí. Zona del Ne: Guaraníes Zona central: Comechingones, Sanavirones. Zona Sur: Mapuches. Cultura de la Aguada como antecedente.

S. XVI: La conquista (época fundacional). S. XVII / XVIII. Rebrote de culturas nativas. El mestizaje - el indio, los españoles, la presencia africana -. Época de organización y consolidación socio-artística. El barroco americano. Tipos de arquitectura. Tallas y pinturas. Señalamiento de algunas características diferenciales según regiones, mano de obra, disponibilidad de materiales.



Las independencias nacionales. La búsqueda de “identidad” en un sentido unívoco. Los pintores viajeros: características de sus obras y significación de las mismas para la cultura nacional. La pintura Nacional del S. XIX. Símbolos, significaciones y características. Influencia de las grandes corrientes europeas en el arte de América latina durante este siglo.

Procesos estéticos/ geoculturales que culminan en la primera mitad del siglo: el indo-americano, el afro-americano y el euro-americano. Diálogo e interacción de estos procesos, con las principales corrientes artísticas de la modernidad europea: las vanguardias “históricas”. Arte de posguerra. Consecuencias de la globalización Estadounidense y presencia del pensamiento posmoderno en el arte de América Latina. Nuevas problemáticas puestas en acto en prácticas estéticas emergentes o alternativas.

El nacimiento de una nueva Nación: vestimenta y sociedad en el siglo XIX. La politización de la indumentaria. La constitución de la nueva elite y sus modelos culturales. El fin del siglo y la generación del 80. El siglo XX: política, arte y economía ensamblados en la indumentaria. De la Belle Epoque al diseño de autor. Los nuevos marcos de producción estética y su influencia en la indumentaria.

## **24. PROCESOS HISTÓRICOS II**

### **FUNDAMENTACIÓN:**

La historia de Argentina y América Latina, es analizada desde un punto de vista objetivo y complejo para entender los procesos que conforman el contexto socio cultural actual.

Se postula la necesidad de desarrollar habilidades instrumentales y expresivas para lograr información y transmitir con eficacia, fomentar actitudes para adaptarse al cambio de los esquemas de conocimiento y sobre todo promover la capacidad de pensar crítica y creativamente. Conscientes de esta demandas y considerando que el estudio de la historia contribuye, no sólo, a saber quiénes somos, sino también, a aproximarnos a la realidad con un espíritu crítico, se tratará a través del desarrollo de esta materia de presentar una alternativa de conocimiento sustentada en una perspectiva objetiva y completa orientada a la moda, entendiéndola como un complejo sistema de producción y consumo en donde intervienen numerosos factores políticos y sociales.

### **OBJETIVOS:**

- Priorizar el concepto de proceso histórico por sobre una línea historiográfica de base narrativa y de acontecimientos, lo que permite ver líneas de continuidad y/o ruptura entre el pasado y el presente.
- Analizar y estudiar los procesos históricos partiendo de categorías conceptuales antropológicas y sociológicas; aspecto éste que posibilita un principio de ruptura con la historia fáctica.





- Plantear la superación de las dicotomías macro – micro y propicia la recuperación en el análisis de los fenómenos históricos de la estructura y el actor, por considerar que las relaciones no son excluyentes y que los comportamientos, no sólo, están determinados por condiciones objetivas, sino también, por diferentes representaciones y discursos que se elaboran sobre la realidad.

#### **CONTENIDOS:**

Concepto de Latinoamérica. Independencias latinoamericanas. Impacto de la revolución francesa en América Latina. Ruptura del lazo colonial. Las nuevas dependencias latinoamericanas. Relaciones con Gran Bretaña y Estados Unidos. Inserción Latinoamericana en la División Internacional del trabajo.

Revolución Mexicana. Crisis y surgimiento del Populismo en América Latina en los años 1930 1945.

Revolución cubana. Revolución Boliviana. Las dictaduras de la Doctrina de Seguridad Nacional en América Latina. Caso Chile. Brasil. Argentina.

Impactos de la revolución Industrial en Argentina. Incorporación de la Argentina al mercado mundial.

Gobiernos oligárquicos. Consolidación del modelo agroexportador. Inmigraciones. Gobiernos radicales. Peronismo. Neoliberalismo en Argentina. Última dictadura Militar en Argentina. Movimientos de Derechos Humanos. Retorno a la Democracia. Crisis 2001.

Vinculación de la indumentaria con los hechos políticos, sociales y artísticos. Dinámica de los cambios en los sistemas de moda y las modificaciones en la praxis profesional de los diseñadores y en el desarrollo de las grandes casas y marcas de moda.

## **25. GESTION DE INDUSTRIAS CULTURALES SUSTENTABLES**

### **FUNDAMENTACION:**

En un momento de plena transformación de los modos de crear, distribuir, consumir y disfrutar de los bienes y servicios culturales, los profesionales se ven frecuentemente enfrentados a situaciones en las que no es fácil tener criterios de actuación y gestión claros. Una de las principales preocupaciones actuales de los responsables del sector cultural y creativo consiste en la adecuada gestión de las inmensas oportunidades de enriquecimiento cultural que ofrece la globalización y, al mismo tiempo, de los desafíos que esta genera en términos de capacidad creativa, acceso y diversidad. Por ello, las políticas del siglo XXI estarán marcadas por la búsqueda de medidas tanto de promoción como de protección de la diversidad de las expresiones culturales, en un delicado equilibrio entre los imperativos de la cultura, los intereses de la economía y la protección de la ecología.



En 2005, la Conferencia General de la UNESCO adopta la Convención sobre la Protección y la Promoción de la Diversidad de las Expresiones Culturales. Por primera vez un tratado internacional toma en cuenta los procesos y efectos de la globalización y reconoce la doble naturaleza de los bienes y servicios culturales. Entre sus objetivos, figura favorecer la emergencia de sectores culturales dinámicos en los países en desarrollo a través del fortalecimiento de las industrias culturales sustentables.

#### **OBJETIVOS:**

- Favorecer la introducción de políticas y medidas que apoyen la creatividad, den posibilidades para que los diseñadores participen en los mercados nacionales e internacionales, que sus productos sean remunerados y, también, accesibles a un amplio público.
- Reconocer la contribución de las industrias culturales al desarrollo social y económico, particularmente, en la región.
- Integrar la cultura en las estrategias de desarrollo sustentable y las políticas locales, regionales y nacionales de desarrollo.
- Promover la cooperación internacional para facilitar la movilidad de los diseñadores, así como los intercambios de bienes y servicios culturales especialmente los de los países del Sur.

#### **CONTENIDOS:**

Gestión Cultural: definición y paradigma. Industrias y Políticas Culturales. Recursos humanos, materiales y financieros con los que cuenta. Recursos económicos: presupuestos, tributarios, informativos. Circuitos de producción del Diseño de Indumentaria: materia prima, diseño, confección, distribución y consumo. Análisis del marco jurídico vigente. Delimitación del campo sobre el que se pretende actuar. Cadenas productivas y sus distintos actores. Legitimidad política de la gestión tomando en cuenta el contexto. Distinción entre necesidades y objetivos, construcción de indicadores de diagnóstico: oferta, demanda, comercio, valor macroeconómico, gestión empresarial, acción gubernamental. Métodos de Diagnóstico. Proceso de Planificación. Ejercicio Práctico.

## **26. ESTETICA Y SOCIOLOGIA DE LA MODA**

### **FUNDAMENTACION:**

La captación de la belleza en la realidad, su producción en el arte y el diseño, y todos los procesos relacionados con la belleza (en general, con lo estético) están relacionados con la sensibilidad. Esta es una sensibilidad racionalizada y entrelazada con el sistema de categoría



estéticas (que no se reducen a lo bello, sino que entran además: lo feo, lo trágico y lo cómico, lo sublime y lo ridículo, lo heroico y lo vil, etc.).

La sociedad contemporánea otorga a la dimensión estética un rol primordial, por lo cual el diseño de estilos constituye un valor informativo económico sustancial.

Se aborda el problema de la relación que guarda la conciencia individual estética con lo estético objetivamente existente, declarándose que existen tres problemas a tratar en este entorno: 1) de si lo estético existe fuera de la conciencia individual, 2) de cuál determina a cuál; la conciencia estética individual a la social o viceversa, y 3) si hay identidad entre la conciencia estética individual y la conciencia estética social. Además, se aborda el problema de la propuesta estética que hace toda filosofía.

La Moda es un fenómeno cultural macro que incide en nuestros comportamientos, hábitos de consumo y en la definición de estéticas a asumir, para la sociología, la práctica cotidiana de vestir los cuerpos, a pesar de ser un acto privado, es definida como una práctica social que se realiza teniendo en cuenta las normas, códigos y valores construidos históricamente sobre la apariencia de los sujetos en los contextos de interacción. Es decir, el vestir puede caracterizarse como un hecho social.

Teniendo en cuenta estas premisas, esta línea de pensamiento pretende articular distintas perspectivas teóricas y regionales que reflexionen acerca de la impronta de la moda y las prácticas del vestir en las relaciones sociales.

#### **OBJETIVOS:**

- Discernir y reflexionar sobre las categorías estéticas contemporáneas.
- Analizar las prácticas del vestir como fenómenos culturales en la región.
- Indagar acerca de las relaciones sociales que subyacen en la moda.
- Comparar las diferencias estéticas, conceptuales y discursivas del sistema de la moda y el diseño de indumentaria de autor.
- Estudiar las creencias y representaciones sobre la relación “corporalidad, vestimenta y contexto social”.
- Analizar los imaginarios y estereotipos de la moda en torno a los géneros y las clases sociales.
- Vincular los discursos de la moda y el diseño con fenómenos económicos, políticos, ambientales y sociales.
- Elaborar propuestas estético comunicacionales para la exhibición de objetos cuyo “uso” se pronostica (color, materiales, avíos, etc.) aplicando criterios conceptuales y morfológicos y teniendo en cuenta los actores involucrados, los marcos regulatorios, los recursos disponibles y contexto social y cultural.



## **CONTENIDOS:**

La Moda: difusión de la belleza en la cultura. Filosofía de la Moda: ética y estética. Categorías Estéticas. El Cuerpo como signo. El sistema de la moda. Introducción a la sociología. Aspectos que integran el hecho sociológico: las normas sociales, socialización, interacción social, poder, ideología, clases sociales, etc. La relación entre el sistema de la moda y la gran división social: estatus, exclusividad, roles y estratificación social. Consumo de la Moda: elección, posesión y personalidad. Complejidad de la sociedad actual. El vestido como valor de lo individual. El poder de la apariencia: estereotipos, prejuicios, actitudes y creencias. Relación sujeto, objeto y entorno. Moda y significados culturales. Moda y sexualidad (género). Análisis de tendencias y estilismo. Escenarios de consumo actuales: grupos sociales.

## **27. DISEÑO DE INDUMENTARIA III**

### **FUNDAMENTACION:**

El alumno en este espacio profundizara los conocimientos adquiridos en Diseño I y II con la idea que pueda diseñar una serie, adquiriendo la capacidad profesional para desempeñarse competentemente en el campo del desafío comprendiendo su alcance como actividad de desarrollo creativo, resolviendo propuestas y demandas concretas, seleccionando los elementos acordes a las necesidades del objeto a diseñar.

### **OBJETIVOS:**

- Profundizar los conocimientos adquiridos en Diseño I y II
- Aplicar los conocimientos a la creación de una colección de indumentaria en conexión con su imagen de diseñador.
- Comprender que una colección es un sistema operacional armado por subsistemas: series, conjuntos, líneas y prendas.
- Organizar en la imagen de un personaje lo que se lanzara al mercado logrando de este modo la definición objeto—prenda.

### **CONTENIDOS:**

El diseño. El mensaje visual. Conceptualización del diseño y el acto de diseñar. Alcances del diseño (artes plásticas, gráfica, fotografía, objetos, indumentaria). Proporción y ritmo; Predominio y subordinación. Movimiento, equilibrio. Naturaleza de la unidad, fundamento de la unidad visual. Movimiento en el desafío. El color y la forma: cualidades de las sensaciones visuales. Estructura del campo visual. Forma y composición. Organización de la figura (ubicación, dimensión). La forma y su organización tridimensional. El color como elemento del diseño. Selección del color por su significado. Relación con la forma. El vestido; La prenda de vestir, su función, tipos y usos. Industria y Alta costura: concepto. Características funcionales. La construcción masiva: indumentaria de



trabajo, deporte, el prêt a porter industrial. El diseño único, la seriación, identificación personal. Creación de la identidad. El cliente. Materiales y herramientas: relación material—producto. Los materiales en el diseño; industriales, manufacturados, naturales. Su uso y adaptación. La colección: Concepto general sobre la idea de colección. La identidad del producto de moda. Su presentación corporativa. El objeto, producto, envase, su punto de venta, los accesorios. La post producción.

## **28. TALLER DE MOLDERIA Y CORTE III**

### **FUNDAMENTACION:**

A la hora de hablar de Diseño de Indumentaria es imposible no tener en cuenta el rol que cumplen cada una de las disciplinas que forman parte de esta carrera, es importante que una de las que se desarrolle con profundidad sea la Molderia. Cabe aclarar que se entiende como molderia al trazado de un dibujo técnico que contempla la relación entre un cuerpo tridimensional y un plano bidimensional. Por lo tanto, todo diseñador debe entender que la Molderia es la base de la estructura de una prenda, si no tiene los conocimientos de los trazados es incapaz de avanzar en la construcción de un prototipo que responda al diseño que tiene es su imaginario. Pero además, un buen concepto de diseño que posea una mala molderia, se transformara en un diseño obsoleto y de mala calidad.

Un buen diseño solo es posible si el Diseñador tiene los conocimientos para llevar a cabo dicho diseño, tanto conceptualmente y constructivamente.

La ventaja de un diseñador que conoce y domina las técnicas del trazado de moldes es que en el momento de diseñar y crear bocetos está más abierto a las posibilidades que tiene. Y aunque el diseñador no esté a cargo de la creación de todos los moldes, sus conocimientos le dan la posibilidad de entender lo que hace el modelista y si es necesario modificar algunas partes del molde él mismo. Muchas veces un principiante llega a imaginar únicamente lo que sabe que puede construir, u otro problema, es que imagina cosas que no tienen sentido y no pueden llevarse a cabo en el momento de pensar la construcción.

Por lo tanto la molderia es una herramienta indispensable para que el proyecto a realizar no quede únicamente en el imaginario del diseñador.

La molderia no convencional se la conoce como la molderia que escapa de las construcciones tradicionales de molderia base, es decir que el diseñador toma esta e incorpora formas, volúmenes y texturas ajenas a los volúmenes y formas corporales tradicionales, para lograr una nueva silueta o una nueva textura o porque no, una nueva imagen de una forma no convencional. Este sistema de molderia es el siguiente paso para el desarrollo de ideas constructivas, ya que será generadora de nuevos diseños.

### **OBJETIVOS:**



- Investigar, Evaluar y Reconocer los orígenes y creadores de estas técnicas.
- Analizar y deconstruir diseños preexistentes para la comprensión de los procesos creativos posibles de cada diseño.
- Desarrollar procesos constructivos sobre moldería básica y aplicar técnicas y procedimientos de intervención para la fabricación de prendas con siluetas y formas innovadoras.
- Realizar nuevas siluetas diseñadas a partir de la moldería base.
- Responder demandas de innovación y profesionalización

#### **CONTENIDOS:**

Presentación y Análisis de los principales exponentes del diseño de moldería no convencional. Presentación de prendas realizadas con este sistema de moldería, análisis y deconstrucción.

Transformación de la moldería básica en formas sencillas, incorporación de figuras planas, como líneas y formas que parten desde adentro y se funden en sus formas. Incorporación de texturas generadas a partir de la manipulación de géneros dentro de recortes o formas en la prenda. Tales como plisados, drapeados, etc. Ruptura de la figura tradicional con la incorporación de volúmenes y formas tridimensionales. Globo, Caja o Protuberancia, Hoyo u Otoshiana.

Realización de diseños que incorporen formas, volúmenes y texturas y que se ensamblen con el sistema básico de moldería.

### **29. PRACTICA PROFECIONALIZANTE III**

#### **FUNDAMENTACION:**

En la etapa final de la carrera, la materia de Practica Profecionalizante III se presenta para reforzar los conocimientos de lo aprendido durante los dos años anteriores en lo que respecta a moldería y confección de prendas, como así también para brindarle al estudiante las herramientas necesarias para desenvolverse como Diseñador, ya sea en un taller o como independiente, ya que estos deben ejecutar en forma coordinada toda una secuencia de tareas, que van desde los aspectos vinculados con el conocimiento del mercado, la creación y desarrollo de productos, la ejecución y producción de colecciones, hasta las actividades de promoción y comercialización.

#### **OBJETIVOS:**

- Proveer a los estudiantes las herramientas necesarias para desenvolverse como Diseñador dentro del Mercado Textil.
- Realizar prácticas profecionalizantes en talleres textiles.
- Realizar proyectos de negocio con un previo estudio y análisis de mercado.
- Aplicar diferentes técnicas de costura y confección.



- Poner en práctica todos los conocimientos teóricos y prácticos aprendidos en las materias restantes de la curricula.

### **CONTENIDOS:**

Reciclado de Prendas. Geometral, ficha técnica. Proyecto de negocio. Rubros. Análisis de mercado. Competencia. Marca, Logo. Ciclo de Producción. Inversiones, costos, gastos. Diseño y confección.

## **30. INFORMÁTICA II**

### **FUNDAMENTACION:**

La tecnología ha ingresado en el diseño de indumentaria y en su cadena de producción. Una de sus principales herramientas es la Informática, su importancia se refiere a descubrir, reformar, perfeccionar y maquetar. También ayuda a crear algo nuevo, ingenioso y sobre todo original, en cuanto al vestuario y también con lo que respecta a los accesorios. Pero ese no es su límite, en la cadena de la producción ayuda en la comunicación y difusión de los productos.

El tratamiento y acabado informático de los diseños nos permite la realización de trabajos con infinidad de técnicas y lo más importante en menor tiempo y de forma más económica. Aquí se propone el manejo de softwares 3D que representará para el diseñador una idea más cercana a la realidad sobre el acabado de sus diseños. Precisamente ese es el objetivo de la tecnología, facilitar mucho más las actividades y trabajos, obligaciones y proyecciones de diseño e imagen, entre otros. La digitalización aporta además una conclusión profesional con una definida personalidad en lo estético. La Informática es el campo de la tecnología quizá más importante en el proceso de diseño. En la actualidad está incluido de lleno en el diseño de modas a escala internacional. Particularmente se utiliza para completar trabajos hechos a mano, en un proceso casi estandarizado de digitalización, producción y post-producción de diseños. Los profesionales del diseño la emplean para mejorar figurines, tramado de telas, composiciones de colores y formas. Y en el plano de la comunicación y difusión de producciones también se emplea para crear afiches, folletos, presentaciones, hacer catálogos o revistas, editar fotografías y videos en incorporarlos a Internet. En lo técnico se utiliza para realizar moldería, dibujos de vestuario, geometrales, diagramas y fichas técnicas. Para realizar dichas actividades existen programas especializados Como: Corel, Photoshop, Adobe Illustrator, Virtual Fashion y Excel otros.

### **OBJETIVOS:**

- Manejo de distintos softwares en 2D y 3D como herramienta auxiliar del diseñador, para la representación de prendas de vestir.
- Emplear las herramientas de dibujo y edición digital de imágenes.
- Diseñar y dibujar de forma directa sobre el espacio de trabajo informático.



- Conocer los sistemas de color empleados para la visualización en pantalla y para la impresión.
- Manejar soportes para el traslado de archivos e información digital.
- Manejar las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para la difusión de la producción.

**CONTENIDOS:**

Introducción a la interface y manejo de softwares de diseño. Manejo de recursos online y aplicaciones gadgets. Descarga y manejo de elementos de diseño según formato y aplicación. Creación de medios, imágenes, presentaciones (estáticas y animadas). Las proyecciones como recurso de presentación profesional. Creación de figurines con estilo propio y estética definida. Desarrollo y simulación de tejidos y estampados. Relleno de patrón. Relleno de mapa de bits. Creaciones personales de motivos y pinceles para software de diseño propuesto. Creación y aplicación de estampados de forma interactiva. Combinaciones de color. Aplicación de tejidos reales con textura. Aplicar texturas de piel o cuero. Análisis de técnicas de representación de tejidos. Diseño de un estampado con simetrías. Diseño de un estampado mediante la sectorización automática. Técnica de sectorización automática. Preparando la imagen para su sectorización automática. Tratamiento de colores en el proceso de vectorización del rapport. Grafismos y simulación de bordados. El diseño de camisetas. Simulación de bordados. Efecto bordado (Embroideryeffect). Diseño de prendas en plano con cliparts profesionales. ¿Cómo utilizar la biblioteca de software? Informes de tendencias Stylelens. Sketch blueprint. Diseñando prendas con SnapFashun y Stylelens. Crear una prenda empleando detalles. Ejemplos de diseños con técnicas mixtas. Programa Virtual Fashion Works. Comunicación y difusión en distintos formatos y plataformas digitales. Offline: presentaciones en dispositivos portátiles y su proyección. Online: Las redes sociales y los blogs. Imágenes publicitarias en la red. Herramientas básicas de softwares (Corel Draw, Word Office, Power Point, Online: blogspot, wordpress, twitter, facebook) para su manejo y producción final.