



**PROGRAMA PLANEAMIENTO EDUCATIVO
DEPARTAMENTO DE DESARROLLO Y DISEÑO CURRICULAR**

		PROGRAMA		
		Código en SIPE	Descripción en SIPE	
TIPO DE CURSO		079	EDUCACIÓN MEDIA TECNOLÓGICA FINEST	
PLAN		2014		
ORIENTACIÓN		92I	Indumentaria Textil	
MODALIDAD		----	Presencial	
AÑO			2	
TRAYECTO		-----		
SEMESTRE/ MÓDULO		-----	4	
ÁREA DE ASIGNATURA		2280	Diseño Textil	
ASIGNATURA		11604	Diseño IV	
DURACIÓN DEL CURSO		Horas totales: 54	Horas semanales: 3	Cantidad de semanas: 18
Fecha de Presentación: 03/02/2020	Nº Resolución del CETP	Exp. Nº	Res. Nº	Acta Nº

OBJETIVOS

Que la/el estudiante profundice en el manejo de herramientas proyectuales para desarrollar productos textiles y adquiera el hábito de la indagación temática como base fundamental del desarrollo de un proyecto.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Que la/el estudiante:

- Sea capaz de concretar un proyecto interdisciplinario integrando saberes de las asignaturas integradas de forma individual y/o grupal.
- Comprenda el concepto de tendencia y pueda aplicarlo como herramienta en el desarrollo de productos textiles comercializables.
- Conozca diferentes herramientas proyectuales para ser utilizadas en las distintas instancias del proceso de desarrollo de colección.
- Identifique el concepto de universo que acompaña al usuario.
- Conozca los diferentes componentes que hacen a la comunicación de un proyecto y pueda aplicarlos a los productos diseñados.
- Logre desarrollar con autonomía una colección de productos con marca propia y piezas de comunicación que la identifiquen.
- Valore e identifique las instancias del trabajo en equipo así como el intercambio de conocimientos entre sus integrantes.

UNIDADES DE APRENDIZAJE

UNIDAD 1 - "Tendencia + usuario".	
Logros de Aprendizaje	Contenidos
Que la/el estudiante logre • Acercarse al concepto de tendencia y sus generadores. • Profundizar en la práctica de conceptualización • Generar piezas de insumo previas al desarrollo de colección. • Aplicar herramientas proyectuales y de acercamiento al usuario.	• Tendencias (sociales y estéticas) como proyección a futuro. • Definición y diferencias entre tendencia y moda. • El ciclo de la moda. • Generadores de tendencias: cool hunting, cine/teatro, blogs y medios de comunicación, la calle (street view), influenciadores. • Emprendimientos textiles emergentes: de lo global a lo nacional • Herramientas proyectuales para la conceptualización, creación de alternativas y evaluación de resultados: mapa mental, Scamper, sombreros para pensar. • Repaso de armado de cartas textiles: color, forma, texturas • Acercamiento al universo del usuario: Imageboard y Moodboard.

Actividades sugeridas

- Elección de una tendencia como inspiración de colección con proyección a un año.
- Selección de los principales conceptos de la tendencia para generación de colección - Herramienta: Mapa Mental
- Realización de cartas textiles que responden a la tendencia.
- Desarrollo de colección de telas transformadas para colección.
- Desarrollo de la colección (siluetas, formas) - Herramienta: Scamper (formato digital, vectorial o trabajo edición de imágenes).
- Relevamiento de materiales y avíos en el mercado local acordes a la tendencia elegida.

- Realización de imageboard o moodboard de usuario probable.
- Evaluación de la colección realizada entre pares - Metodología: 6 sombreros para pensar.

UNIDAD 2 - “Comunicación de un proyecto”	
Logros de Aprendizaje	Contenidos
Que el/la estudiante logre: • Comprender el concepto de marca de producto e imagen de marca y su importancia para el funcionamiento de un producto en el mercado. • Adquirir conocimientos básicos para el armado de piezas gráficas que acompañan al desarrollo de una marca.	• Análisis de marcas de moda • Introducción a criterios básicos de diseño gráfico. • Comunicación visual global de una marca. • Logotipo, isologotipo, imagotipo, isotipo. • Piezas de presentación de productos textiles: catálogos, grifas, colgante (hang tags), packing, etc.

Actividades sugeridas

- Elegir una marca global, regional o nacional con las que se identifique o reconozca como referentes, investigar una de sus campañas, sus piezas de comunicación gráfica y web.
- Diseño y realización de idea gráfica y aplicarla en piezas como: etiqueta, colgante, packing.

UNIDAD 3 – “Proyecto final integrado”	
Logros de Aprendizaje	Contenidos
Que la/el estudiante logre aplicar integradamente los conceptos y herramientas que se trabajaron en los cursos de Diseño IV, Taller Laboratorio IV, Represen IVy logre proponer y desarrollar un producto textil que contemple sus intereses.	• Generación de un producto textil de acuerdo a la inspiración elegida. • Integración de conocimientos técnicos y proyectuales adquiridos en las asignaturas integradas. • Generación de la marca que acompaña a la misma, así como piezas de comunicación de los productos.

Actividades sugeridas

- Generar una colección propia de prendas textiles, integrando los conocimientos técnicos y proyectuales adquiridos en las asignaturas integradas, generando la marca que acompaña a la misma, así como las piezas de comunicación de los productos.

PROPUESTA METODOLÓGICA

Se sugiere la construcción de una bitácora (cuaderno generalmente de carácter personal, con una estructura cronológica que se actualiza regularmente) que acompañe el proceso del estudiante durante todo el curso.

Es fundamental la asistencia de los estudiantes a las clases.

Se propone trabajar en sistema taller para promover el intercambio fluido entre docentes y estudiantes.

Se recomienda el desarrollo de ejercicios en equipo para potenciar el enriquecimiento de los mismos así como las habilidades negociadoras. Así como también estimular el diálogo contribuyendo a elaborar un juicio crítico, donde el alumno analice, exponga y logre generar conclusiones propias.

Se aconseja el uso de la herramienta premisa como manera de organizar los contenidos y ejercicios. Ésta se distribuirá entre los estudiantes de modo de contar docentes y

alumnos con los objetivos, las herramientas, modalidades de trabajo y entregas a realizar durante el desarrollo de los ejercicios.

La coordinación de objetivos, contenidos, propuestas de trabajo y evaluaciones durante el año entre asignaturas integradas, es fundamental para lograr un trabajo final integrado con el fin de fortalecer la comprensión interdisciplinaria de un proyecto.

Es de importancia exponer material digital como incentivo audiovisual. Se recomienda tener en cuenta la planificación de las actividades incluir visitas a talleres, ferias, ateliers, exposiciones, etc.

EVALUACIÓN

Tendrá como base el REPAG, asimismo deberá ser formativa y de proceso, flexible (adecuada a la propuesta de trabajo) e integradora (entre las distintas asignaturas implicadas).

Se deberá evaluar a nivel individual como grupal.

Se evaluará el trabajo en clase, el proceso de investigación y posterior análisis, la presentación gráfica y oral, la coherencia entre el discurso oral y visual y la innovación en las propuestas.

Finalizados los ejercicios, se recomienda la realización de una devolución abierta a través de la cual destacar los aspectos positivos de los resultados entregados, mencionar crítica y objetivamente los aspectos a mejorar, haciendo hincapié en la evolución del proceso proyectual.

Se aplicará también la autoevaluación, la evaluación grupal y la evaluación entre pares, siempre fomentando el respeto por el trabajo del otro.

EQUIPAMIENTOS

- Salón de clase apropiado a la cantidad de alumnos que concurran (aproximadamente 3 m²/ estudiante).
- Disponibilidad de PC, cañón y parlantes como equipamiento multimediático.
- Mesas de trabajo sobre las que se pueda cortar, pegar, etc.

- Buena iluminación en el salón (natural de ser posible), que se pueda oscurecer para la presentación de material audiovisual.
- Elementos para exponer los trabajos.

BIBLIOGRAFÍA

UNIDAD 1			
LURIE, Alison		<i>El lenguaje de la moda</i>	
Publicación Trimestral		<i>Textil View</i>	Amsterdam
SAULQUIN, Susana	2010	<i>La muerte de la moda, el día después</i>	
DOMINGUEZ RIEZU, Marta	2009	<i>Coolhunting: Marcando tendencias en la moda</i>	
DE BONO, Edward	1985	<i>Seis sombreros para pensar</i>	
EBERLE, Bob	1996	<i>Scamper: Creative Games and Activities for Imagination Development</i>	
UNIDAD 2			
CHAVEZ, Norberto	2010	<i>La imagen corporativa. Teoría y práctica de la identificación institucional</i>	
FRUTIGER, Adrián	2011	<i>Signos, símbolos, marcas, señales</i>	
WHEELER, Alina	2013	<i>Diseño de marcas</i>	España
MEADOWS, Toby	2009	<i>Crear y Gestionar Una Marca De Moda</i>	
OLINS, Wally	2010	<i>El libro de las marcas</i>	
Diseño en general:			
LANNELONGE, Marie Pierre.	2008	<i>Los secretos de la moda al descubierto</i>	
LIPOVETSKY, Gilles	2006	<i>El imperio de lo efímero</i>	
MUNARI, Bruno.	2016	<i>Cómo nacen los objetos. Apuntes para una metodología proyectual</i>	
RIVIERE, Margarita	1999	<i>Diccionario de la moda</i>	
SALCEDO, Elena	2014	<i>Moda ética para un futuro sostenible</i>	
SORGER, Richard, UDALE, Jenny	2007	<i>Principios básicos del diseño de modas</i>	
Bürdeck, Bernhard E	2002	<i>Diseño, historia, teoría y práctica del diseño industrial</i>	Barcelona
Cole Drusilla		<i>Diseño Textil Contemporáneo</i>	
Tomoko Nakamichi	2012	<i>Pattern Magic: La magia del patronaje. Volumen 1 y 2</i>	
Tomoko Nakamichi	2013	<i>Pattern Magic: Tejidos elásticos</i>	

EN LA WEB:			
TREND WATCHING.	Trend Watching.	[en línea]	Disponible en: http://trendwatching.com/ [citado 9 oct. 2019]
THE COOL HUNTER.	The cool hunter.	[en línea].	Disponible en: http://www.thecoolhunter.net/ [citado 9 oct. 2019]
OBSERVATORIO DE TENDENCIA DEL HÁBITAT.	Observatorio de tendencias del hábitat.	[en línea].	Disponible en: http://www.tendenciashabitat.es/ . [citado 9 oct. 2019]
FOROALFA.	Artículos y cursos sobre brandig y diseño.	[en línea].	Disponible en: https://foroalfa.org/ [citado 9 oct. 2019]
OBSERVATORIO DE TENDENCIAS DEL ABITAT.		[en línea].	Disponible en: http://www.tendenciashabitat.es [citado 9 oct. 2019]
EL CONSUMIDOR DEL FUTURO.	Pronósticos de tendencia.	[en línea].	Disponible en: https://www.wgsn.com/es/ [citado 9 oct. 2019]