



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

		PROGRAMA			
		Código en SIPE	Descripción en SIPE		
<b>TIPO DE CURSO</b>		079	Educación Media Tecnológica FINEST		
<b>PLAN</b>		2014			
<b>ORIENTACIÓN</b>		92I	INDUMENTARIA TEXTIL		
<b>MODALIDAD</b>		----	-----		
<b>AÑO</b>		2	2		
<b>TRAYECTO</b>		---	-----		
<b>SEMESTRE/ MÓDULO</b>		4	4		
<b>ÁREA DE ASIGNATURA</b>		228	Representación Técnica		
<b>ASIGNATURA</b>		38654	Representación IV		
<b>DURACIÓN DEL CURSO</b>		Horas totales: 54	Horas semanales: 3	Cantidad de semanas: 18	
<b>Fecha de Presentación:</b> 24/1/20	<b>Nº Resolución del CETP</b>	<b>Exp. Nº</b>	<b>Res. Nº</b>	<b>Acta Nº</b>	<b>Fecha</b> ___/___/___

## OBJETIVO

Vincular la asignatura Representación con las diferentes asignaturas que integran el Espacio Curricular Tecnológico.

Aplicar y reforzar los conocimientos de representación gráfica adquiridos en los semestres anteriores.

Profundizar en el medio gráfico como herramienta de trabajo y representación.

Afianzar la búsqueda de un estilo propio.

Concretar en los diseños la unión de aspectos culturales y estéticos que contribuyan a la creación de una imagen armónica y equilibrada.

Trabajar con profesionalismo la figura humana femenina y masculina, estilizada en movimiento.

Representar prendas, tipologías y accesorios de diferentes materiales y texturas, atendiendo la correcta resolución técnica e imprimiendo su estilo personal.

Manejar programas de diseño vectorial acorde al requerimiento de la ocasión.

Expresar en el proyecto, todas las habilidades y destrezas propias de la asignatura.

## UNIDADES DE APRENDIZAJE

UNIDAD 1: DIBUJO DE ACCESORIOS	
Tiempo estimado: 4 hs	
Logros de Aprendizaje	Contenidos
Representa objetos tridimensionales desde diferentes puntos de vista, bocetos de observación directa. Aplica conocimientos básicos de manejo de luz , sombra y textura sobre el elemento.	Dibujo de complementos y accesorios. Texturas.

**UNIDAD 2: TIPOLOGÍA DE PRENDAS: GABARDINA, CHAQUETA Y TAPADOS**

Tiempo estimado: 6 hs.

Logros de Aprendizaje	Contenidos
<p>Representa figurines vestidos con gabardinas, chaquetas y tapados.</p> <p>Representa diferentes tipologías de estas prendas.</p> <p>Realiza la representación de diferentes textiles y texturas.</p> <p>Explora variedad de técnicas y estilizaciones diferentes en busca de un estilo personal.</p>	<p>Lenguaje artístico y dibujo técnico (plano); representación de especificidades técnicas.</p> <p>Representación de gabardinas, chaquetas y tapados..</p> <p>Creación y representación de cuellos, puños, bolsillos, solapas, mangas, pespuntos, texturas, cruces, cintos, charreteras, martingalas, etc.</p> <p>Técnicas expresivas.</p> <p>Ficha técnica.</p>

Sugerencia de propuestas:

Diseño y representación de diversidad de abrigos.

**UNIDAD 3: SOFTWARE DE MANEJO VECTORIAL: Corel, Illustrator o Inkscape.**

Tiempo estimado: 12 hs

Logros de Aprendizaje	Contenido
<p>Representa imágenes con herramientas digitales.</p> <p>Aplica los conocimientos digitales a las necesidades del área.</p> <p>Retoma la representación de diferentes tipologías de prendas, mediante medios digitales (dibujo técnico vectorial).</p>	<p>Nociones generales del programa, funcionalidades y operaciones básicas.</p> <p>Dibujo de objetos, trayectos, nodos, segmentos, etc.</p> <p>Transformación y edición de objetos.</p> <p>Dibujo plano (técnico) de prendas y accesorios.</p> <p>Vectorización de la imagen.</p> <p>Incorporación de texturas e imágenes vectoriales con la herramienta informática (power clip)</p> <p>Estudio de cortes, pliegues, pinzas, mangas.</p> <p>Estudio de camperas simétricas y asimétricas., mangas, cuellos y capuchas</p>

Esta unidad se debe coordinar con las asignaturas Taller laboratorio textil II y Diseño II.

Actividades sugeridas:

- . Elaboración de ficha técnica.
- . Representación de figurín por medios digitales

UNIDAD 4: APOYO AL PROYECTO DE EGRESO	
Tiempo estimado: 12 hs	
Logros de Aprendizaje	Contenido
Integra los saberes adquiridos en el año en la resolución del proyecto interdisciplinar final (Taller Laboratorio y Diseño)	Los estudiantes representan y desarrollan su creatividad a través del producto textil acorde a su inspiración. Ilustración expresiva del producto final. Representación de prendas para elaborar ficha técnica

Esta unidad se debe coordinar con las asignaturas Taller laboratorio textil y Diseño.

### PROPUESTA METODOLÓGICA

Será fundamental la asistencia de los estudiantes a las clases para adquirir hábitos, destrezas y habilidades que se adquieren solamente en la práctica metódica y cotidiana del trabajo en la especialidad.

El trabajo será en modalidad taller, promoviendo el intercambio abierto entre docentes y estudiantes.

Se incluirán actividades individuales y grupales para lograr incentivar a los estudiantes a través de las múltiples visiones, el trabajo colaborativo y la discusión.

En relación a las horas de trabajo integradas con los talleres, a las actividades surgidas de esta dinámica de trabajo se les dará especial importancia ya que de ello surgirán propuestas de trabajo donde los alumnos podrán poner en práctica sus creaciones y su capacidad de resolución de problemas.

Se utilizará la herramienta premisa o propuesta didáctica como manera de organizar los contenidos y ejercicios. Esta 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.

Se desarrollarán presentaciones teóricas previas a la implementación práctica de las diferentes temáticas con una fuerte presencia de lo audiovisual e integrando siempre herramientas de comunicación contemporáneas.

Se incentivará la búsqueda estética personal a través de la investigación de referentes, la experimentación y el análisis como forma de lograr aprendizajes significativos.

Se realizarán devoluciones individuales y grupales con el fin de fortalecer la integración de nuevos conocimientos y propender al aprendizaje colectivo.

## EVALUACIÓN

La evaluación deberá ser formativa y de proceso, flexible e integradora.

Se desarrollará través de la ejecución de proyectos en el ámbito de la clase y tareas domiciliarias, prestando especial atención al proceso llevado a cabo por el alumno y al desarrollo de esa actividad.

Se aplicará también la autoevaluación, la evaluación grupal y la evaluación entre pares, fomentando el respeto por el trabajo y las producciones del otro, haciendo hincapié en la crítica constructiva.

### EQUIPAMIENTO SUGERIDO:

Salón de clase apropiado a la cantidad de alumnos que concurran.

Disponibilidad de PC, cañón y parlantes como equipamiento mediático.

Mesas de trabajo sobre las que se pueda trabajar.

Salón con buena iluminación.

Elementos para poder exponer las producciones de los alumnos.

## BIBLIOGRAFÍA PARA EL DOCENTE Y ESTUDIANTE

Apellido, Nombre	Año	Título del libro	Ciudad, País	Editorial
Blakman, Cally	2007	“100 años de ilustración de moda”	España	Blume
Edwards, Betty	2004	“El color. Un método para dominar el arte de combinar los colores”	España	Urano
Fernández Ángel y Roig, Gabriel	2009	“Dibujo para diseñadores de moda” Inskape, SOFTWARE LIBRE (PROGRAMA VECTORIAL)	España	Parramón
Ireland, Patrick	2008	“Enciclopedia de acabados y detalles de moda”	España	Parramón
Frascara, Jorge	2018	“Enseñando diseño”	Argentina	Ediciones Infinito
Lafuente, Maite	2013	“Diseño de prendas de punto”	España	Promopress
Lafuente, Maite	2013	“Ilustración de moda”	España	H. Kliczkowski
Lafuente, Maite	2008	“Técnicas de ilustración de modas”	Italia	Evergreen
Niemann, Christoph		“Abstract: the art of design”; serie documental; capítulo 1: Ilustración		Film; capítulo 1.
W. Blake	1991	“Dibujo del desnudo”	España	Daimon
Wesen, Michel	2000	“Dibujo de moda. Técnicas de ilustración para diseñadores”	España	Blume
Wiedemann, Julius	2013	“Illustration New Fashion”	Alemania	Taschen