

LA PLATA, 29 ENE 2003

Visto el Expediente N° 5801-0.656.555/00 y,

CONSIDERANDO:

Que se tramita la aprobación del Diseño Curricular de la Tecnicatura Superior en "Diseño de Interiores" elevado por la ESCUELA DE BELLAS ARTES (DIPREGEP 4818) del distrito de SAN NICOLÁS y el INSTITUTO SUPERIOR ESTEBAN ADROGUE (DIPREGEP 4087);

Que analizado el Diseño Curricular, la Comisión de Diseños Curriculares del Consejo General de Cultura y Educación, consideró necesario realizar reuniones con representantes de diversas instituciones que implementan dicha carrera y especialistas representantes de la Dirección de Educación Superior, con el objeto de aunar criterios y consensuar aspectos de la propuesta presentada.

Que dicho Diseño Curricular, se encuadra en la normativa vigente, RESOLUCIÓN N°3804/01;

Que el rápido desarrollo tecnológico y el fenómeno de la globalización, hacen que todas las carreras de formación de servicios, respondan a la demanda emergente de la sociedad actual;

Que ante la integración a procesos de intercambio y comunicación "universal", la formación y capacitación de recursos humanos en el diseño y la producción son necesarios para preservar nuestra identidad cultural;

Que en virtud de lo expresado corresponde derogar las Resoluciones N°284/83, 832/94 y 9776/96;

Que la derogación que se impulsa lo es sin perjuicio de los derechos adquiridos por los alumnos, ya que, al momento de su inscripción se encontraba en vigencia la norma en cuestión;

Que el CONSEJO GENERAL DE CULTURA Y EDUCACIÓN aprobó en sesión de fecha 28-08-02 el dictamen de la Comisión de Diseños Curriculares y aconseja el dictado del correspondiente acto resolutivo;

Que en uso de las facultades conferidas por el Artículo 33 inc. u) de la LEY 11612 resulta viable el dictado del pertinente acto administrativo;

///

///2

Por ello,

EL DIRECTOR GENERAL DE CULTURA Y EDUCACIÓN

R E S U E L V E:

ARTÍCULO 1º Derogar las Resoluciones N°284/83, 832/94 y 9 776/96 y toda
----- otra norma que se oponga a la presente..

ARTÍCULO 2º Aprobar el Diseño Curricular de la Tecnicatura Superior en
----- "Diseño de Interiores" cuya Fundamentación, Perfil del Técnico Superior en Diseño de Interiores, competencia, Contenidos, como Anexo I, forma parte de la presente Resolución.

ARTÍCULO 3º Determinar que a la aprobación de la totalidad de los Espacios
----- Curriculares constituyentes del Diseño referido en el párrafo precedente, corresponderá el título de "TÉCNICO SUPERIOR EN DISEÑO DE INTERIORES"

ARTÍCULO 4º Establecer que los alumnos que han iniciado su cursada por el
----- Diseño Curricular aprobado por las Resoluciones N°00284/83, N°00832/94 y N°09776/96, finalizarán sus estudios p or dicho Diseño.

ARTÍCULO 5º Establecer que la presente Resolución será refrendada por la
----- Vicepresidente 1º del Consejo General de Cultura y Educación.

ARTÍCULO 6º Registrar esta Resolución que será desglosada para su archivo
----- en la Dirección de Coordinación Administrativa, la que en su lugar agregará copia autenticada de la misma. Comunicar al Departamento Mesa General de Entradas y Salidas; notificar al Consejo General de Cultura y Educación; a la Subsecretaría de Educación; a la Dirección Provincial de Educación de Gestión Privada; a la Dirección de Educación Superior.

C.E.

RESOLUCIÓN N° 285

A N E X O I

TECNICATURA SUPERIOR EN DISEÑO DE INTERIORES

FUNDAMENTACIÓN

Este diseño curricular tiene por objetivo establecer criterios jurisdiccionales en la transformación de los planes de estudio de la Tecnicatura Superior en Diseño de Interiores, en respuesta a los diferentes proyectos de innovación y modificación de planes vigentes, elaborados y presentados por las Direcciones de Instituciones de Enseñanza Superior del ámbito de la Provincia de Buenos Aires.

En los estudios de factibilidad se evidenció, por un lado, que la demanda existe y por otro, la necesidad que tiene esta área de contar con recursos humanos capacitados con una formación académica y técnica estrechamente vinculada con la realidad del mercado de trabajo local y las tecnologías más avanzadas.

Responder a las demandas y necesidades de las comunidades, asegurando espacios de sólida formación que respondan a la dinámica heterogénea y de creciente competitividad del mercado laboral.

En América Latina, entre los profesionales dedicados al área se advierte la preocupación por la necesidad de *ampliar el intercambio de productos y experiencia locales para que las mismas puedan servir a los procesos de cooperación e integración.*

Para integrarnos a estos procesos de intercambio y comunicación *universal*, pero de manera autónoma y diferenciada, no podemos dejar de dar respuesta al imperativo de desarrollar y fortalecer las actividades de formación y capacitación de recursos humanos en el diseño y la producción para preservar nuestra identidad cultural.

El rápido desarrollo tecnológico en el cual se desenvuelve la sociedad actual y el fenómeno de la globalización, hace que todas las carreras de formación en servicios, como *Diseño de interiores*, no puedan permanecer al margen de éstos cambios y sobre todo si la comunidad le solicita constantemente actualización que se traduce en demanda de calidad.

Para responder a estos interrogantes, necesitamos seguir elaborando desde distintas especificidades profesionales los marcos culturales y valorativos con la capacidad técnica suficiente para poder expresarlos también en el lenguaje gráfico manual y asistido, audiovisual del diseño, del espacio, estético, simbólico, todo lo cual puede seguramente, colaborar en la democratización y desarrollo cultural del espacio nacional.

La expansión de los medios gráficos y audiovisuales acrecentada por la comunicación satelital, la presencia de imágenes arquitectónicas y productos pertenecientes a campos de diseño de objetos y del equipamiento, cubre nuestro espacio cotidiano con programas, objetos e imágenes de distinto tipo.

La imagen generalizada en la sociedad acerca de la tarea del diseñador de interiores se sintetiza en términos tales como *actualizar*, remodelar, reconstruir, reciclar, mantener espacios más o menos antiguos. Esta visión si bien correcta y que, por sí misma, justificaría la existencia de un área profesional particular y específica es, sin embargo, parcial. Daría la impresión que los espacios *nuevos*, a estrenar (viviendas, locales, edificios, etc.), por su sola *modernidad* no requieran de su participación. En realidad no se trata de *reciclar*; en la mayoría de los casos se trata de *terminar*.

Se supone que todo espacio habitable debe satisfacer las necesidades del usuario con respecto a sus expectativas funcionales y estéticas.

Las tan proclamadas necesidades del *usuario*, se satisfacen en lugares comunes que tienen que ver con el diseño y la materialización de un espacio interior preparado para ser habitado; a la espera de cumplir una función concreta para gente concreta. Esta tarea es, en la mayoría de los casos, de compleja realización y requiere en la actualidad de una preparación profesional sólida y rigurosa en tanto formación humana y técnica.

Una casa no está constituida por las paredes y los techos, sino por el espacio dentro del cual se vive. Lao Tse.

Por otra parte, la función del diseño interior y su influencia en el entorno, la calidad de vida y el hábitat, junto con su creciente importancia en la vida de las instituciones y de las personas, están incidiendo en el desarrollo de una mayor coincidencia sobre los efectos negativos que producen las formas irracionales de utilización de equipamiento y de materiales. Se asiste a un progresivo avance de las tendencias de cuidado del hombre, de la naturaleza, conservación urbana y preservación del patrimonio cultural de los países. Estos hechos, que marcarían una tendencia secular y no una mera moda, proporcionan, a su vez, un campo ampliado para los profesionales del diseño de los espacios interiores.

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.

Favorecer la integración regional entre los Institutos, la Provincia de Buenos Aires y la Comunidad, en relación con la educación y el trabajo.

Desarrollar la capacidad de comprensión y reflexión acerca de las relaciones existentes entre el arte, diseño y sociedad y colaborar con la formación ética y estética del estudiante, a fin de posibilitar una visión crítica sobre los productos culturales y la necesidad de su adecuación a las expectativas y características del usuario.

Desarrollar gradualmente en el estudiante el conocimiento y la capacidad metodológica de identificar, comprender y resolver un problema creativamente, en sus aspectos funcionales, formales, estéticos, racionales y tecnológicos.

Capacitar al estudiante en la realización de proyectos integrales de diseño y equipamiento de espacios interiores, nuevos, re-funcionalizados o re-ciclados, teniendo en cuenta las características ergonómicas, socio-económico, socio-cultural, costumbres funcionales y estéticas del usuario, las tendencias formales, los aspectos económicos, los materiales posibles y las técnicas constructivas factibles.

Posibilitar la conceptualización de las pautas que rigen el campo de la percepción visual a fin de facilitar la producción y la comunicación del mensaje y adiestrar a los alumnos en el manejo de las técnicas de representación y expresión universales y necesarias para el desempeño profesional: Dibujo técnico, bocetos, croquis, perspectiva, color, dibujo asistido, maquetado.

Dotar de los conocimientos teóricos y prácticos necesarios para:

- La implementación técnica en los proyectos, acercando a los estudiantes a la oferta real del mercado local: la industria, los proveedores de materiales, proveedores de servicios y requerir de ellos los informes técnicos específicos y tecnología de colocación, mantenimiento y costos.
- La investigación y el análisis de los materiales y a los sistemas constructivos de la arquitectura, el equipamiento y los objetos para un uso racional.
- El encuadre legal que condiciona y articula al comitente, diseñador, proveedores y contratistas a través de la confección de todos los planos, planilla, gráficos y escritos imprescindibles, y requerir de ellos para la materialización de la obra.

Perfil del Técnico Superior en Diseño de Interiores

1. COMPETENCIA GENERAL

El Diseñador de Interiores estará capacitado para comprender el tratamiento ambiental como un todo. Conocer su variada complejidad y temática. Evaluar condiciones habitacionales y el impacto social, cultural, económico, ambiental y calidad de vida que producen. Proponer respuestas integrales de remodelación, diseño, organización y/o equipamiento del espacio interior, donde las personas puedan desarrollar satisfactoriamente distintos tipos de actividades y en diferentes contextos socio económicos.

2. ÁREA DE COMPETENCIA

- Diseñar y materializar espacios interiores nuevos.
- Evaluar la calidad del hábitat existente.
- Analizar y emitir opinión crítica sobre propuestas de ambientación y tendencias.
- Modificar y restaurar el hábitat según las necesidades y posibilidades.
- Organizar las relaciones funcionales entre las diferentes áreas de uso y la circulación que las vincula y que constituyen la caja espacial.
- Seleccionar, adecuar y diseñar objetos de equipamiento y accesorios.
- Crear diseños y texturas para la industria afín.
- Tratar constructivamente los límites internos de la caja de equipamiento.
- Determinar los materiales e instalaciones para la materialización de los diseños y proyectos.
- Asesorar a empresas ó a terceros sobre temas de incumbencia.
- Planificar, dirigir, contratar, controlar y administrar la ejecución de las obras.

Las competencias corresponden a espacios interiores ó relacionados con ellos y al equipamiento de viviendas (uni-familiares o multifamiliares), espacios públicos o privados, con diferentes destinos: recreación, educativo, trabajo, industria, oficina, comercio, salud, stands, vidrieras y exposiciones.

3. ÁREA DE DESEMPEÑO OCUPACIONAL

Se podrá desempeñar como profesional independiente ó incorporarse a equipos de trabajo multidisciplinarios.

- Estudio propio.
- Estudios de Arquitectura, Ingeniería, Decoración, Integrales, etc.
- Empresas industriales en el área del mobiliario, objetos y accesorios, textiles, construcción, etc.
- Empresas comerciales en el área de servicios de mantenimiento de edificios, inmobiliario, ventas, espectáculos.
- Consultoras.
- Empresas del área de comunicación, periodísticas, publicitarias, etc.
- Empresas en el área de la educación y formación específica.

El Plan de Estudios se divide en:

- Espacios básicos de formación, que abarcan distintos aspectos conceptuales, metodológicos, técnicos y prácticos imprescindibles para la formación e inserción en el ámbito laboral del diseño, que también forman parte de los planes de otras tecnicaturas. Por ejemplo *Diseño de Indumentaria y textil*.
- Espacios de formación específicos de la carrera de Diseño de Interiores.
- Espacios de definición Institucional, que permiten incorporar a cada Institución contenidos específicos necesarios según la demanda regional.

La distribución de contenidos y articulación de los espacios se ha previsto para incorporar durante el primer año la mayor cantidad de herramientas al efecto de optimizar su uso en los cursos posteriores.

Por otro lado la incorporación del 4to. año como un nivel de especialización posibilita a los alumnos la continuidad en su formación, profundizar específicamente en una temática en el campo del diseño. Dado lo innovador de esta diseño curricular es que podrá ser ofrecida a la comunidad pudiendo acceder al cursado del 4to. año profesionales con incumbencia en el área, egresados de otras Instituciones con títulos oficiales

La propuesta será definida, diseñada e implementada según el interés personal de los estudiantes cursantes de la carrera. La necesidad, interés ó demanda de la comunidad en el ámbito regional, pudiendo ofrecer una ó más de una especialización.

TECNICATURA SUPERIOR EN DISEÑO DE INTERIORES

1º AÑO

ESPACIO DE FORMACIÓN BÁSICA 224 hs. reloj					ESPACIO DE FORMACIÓN ESPECÍFICA 288 hs. reloj					E.D.I.
Historia del Arte 1	Informática 1	Ergonomía	Metodología de la Investigación	Lenguaje Visual 1	Tecnología y Materiales 1	Historia de los Estilos 1	Práctica Profesional 1 (Diseño 1)	Dibujo Técnico	Taller de Maquetas 1	Espacio Institucional 1
32 hs. reloj	64 hs. reloj	32 hs. reloj	32 hs. reloj	64 hs. reloj	64 hs. reloj	32 hs. reloj	96 hs. reloj	64 hs. reloj	32 hs. reloj	32 hs. reloj
PRÁCTICA INSTRUMENTAL Y EXPERIENCIA LABORAL										
FORMACIÓN ÉTICA Y MUNDO CONTEMPORÁNEO										
544 hs. Reloj										

2º AÑO

ESPACIO DE FORMACIÓN BÁSICA 224 hs. reloj				ESPACIO DE FORMACIÓN ESPECÍFICA 288 hs. reloj				E. D. I.
Historia del Arte 2	Informática 2	Marketing	Lenguaje Visual 2	Tecnología y Materiales 2	Historia de los Estilos 2	Práctica Profesional 2 (Diseño 2)	Perspectiva	Espacio Institucional 2
32 hs. reloj	64 hs. reloj	64 hs. Reloj	64 hs. reloj	96 hs. reloj	32 hs. reloj	128 hs. reloj	32 hs. reloj	32 hs. reloj
PRÁCTICA INSTRUMENTAL Y EXPERIENCIA LABORAL								
FORMACIÓN ÉTICA Y MUNDO CONTEMPORÁNEO								
544 hs. Reloj								

3º AÑO

ESPACIO DE FORMACIÓN BÁSICA 160 hs. reloj			ESPACIO DE FORMACIÓN ESPECÍFICA 352 hs. reloj						E. D. I.
Historia del Arte 3	Informática 3	Ingles 1	Práctica Profesional 3 (Diseño 3)	Tecnología y Materiales 3	Historia del Mueble	Historia de los Estilos 3	Administración de Obra	Legislación de Obra	Espacio Institucional 3
32 hs. reloj	64 hs. reloj	64 hs. Reloj	128 hs. reloj	64 hs. reloj	32 hs. reloj	32 hs. reloj	32 hs. reloj	32 hs. reloj	32 hs. reloj
PRÁCTICA INSTRUMENTAL Y EXPERIENCIA LABORAL									
FORMACIÓN ÉTICA Y MUNDO CONTEMPORÁNEO									
544 hs. Reloj									

TÍTULO: DISEÑADOR DE INTERIORES

Especialización: DISEÑO DE OBJETOS

4º AÑO

ESPACIO DE FORMACIÓN BÁSICA 192 hs. reloj			ESPACIO DE FORMACIÓN ESPECÍFICA 224 hs. reloj			
Historia del Arte 4	Taller de Medios Audiovisuales	Inglés 2	Práctica Profesional 4 (Taller Diseño de Objetos)	Tecnología Especial	Taller de Restauración	Marketing Aplicado
64 hs. reloj	64 hs. reloj	64 hs. reloj	96 hs reloj	64 hs. reloj	32 hs. reloj	32 hs. reloj
PRÁCTICA INSTRUMENTAL Y EXPERIENCIA LABORAL						
FORMACIÓN ÉTICA Y MUNDO CONTEMPORÁNEO						
416 hs. reloj						

TÍTULO: TÉCNICO SUPERIOR EN DISEÑO DE INTERIORES (especialidad Diseño de Objetos)

Especialización: DISEÑO DE MOBILIARIO

4º AÑO

ESPACIO DE FORMACIÓN BÁSICA 192 hs. reloj			ESPACIO DE FORMACIÓN ESPECÍFICA 224 hs. reloj			
Historia del Arte 4	Taller de Medios Audiovisuales	Inglés 2	Práctica Profesional 4 (Taller Diseño de Muebles)	Tecnología Especial	Taller de Maquetas 2	Diseño Industrial
64 hs. reloj	64 hs. reloj	64 hs. reloj	96 hs reloj	64 hs. reloj	32 hs. reloj	32 hs. reloj
PRÁCTICA INSTRUMENTAL Y EXPERIENCIA LABORAL						
FORMACIÓN ÉTICA Y MUNDO CONTEMPORÁNEO						
416 hs. reloj						

TÍTULO: TÉCNICO SUPERIOR EN DISEÑO DE INTERIORES (especialidad en Diseño de Mobiliario)

Especialización: DISEÑO DE STANDS Y VIDRIERAS

4º AÑO

ESPACIO FORMACIÓN BÁSICA 192 hs. reloj			ESPACIO DE FORMACIÓN ESPECÍFICA 224 hs. reloj			
Historia del Arte 4	Taller de Medios Audiovisuales	Inglés 2	Práctica Profesional 4 (Taller de Diseño Espacios Comerciales)	Tecnología e Instalaciones Especiales	Taller Documentación	Taller de Paisajismo
64 hs. reloj	64 hs. reloj	64 hs. reloj	96 hs. reloj	64 hs. reloj	32 hs. reloj	32 hs. reloj
PRÁCTICA INSTRUMENTAL Y EXPERIENCIA LABORAL						
FORMACIÓN ÉTICA Y MUNDO CONTEMPORÁNEO						
416 hs. reloj						

TÍTULO: TÉCNICO SUPERIOR EN DISEÑO DE INTERIORES (especialidad en Diseño de Stands y Vidrieras)

Especialización: DISEÑO ASISTIDO POR COMPUTADORA (C.A.D)

4º AÑO

ESPACIO DE FORMACIÓN BÁSICA 192 hs. reloj			ESPACIO DE FORMACIÓN ESPECÍFICA 224 hs. reloj			
Historia del Arte 4	Taller de Medios Audiovisuales	Inglés 2	Práctica Profesional 4 (Diseño Asistido-3D Avanzado Autocad-3D VIZ)	Práctica Profesional 4 (Diseño Asistido-2D Avanzado)	Taller de Fotorrealismo -Corel-Photo shop	Redes y Documentación
64 hs. reloj	64 hs. reloj	64 hs. reloj	64 hs reloj	64 hs. reloj	64 hs. reloj	32 hs. reloj
PRÁCTICA INSTRUMENTAL Y EXPERIENCIA LABORAL						
FORMACIÓN ÉTICA Y MUNDO CONTEMPORÁNEO						
416 hs. reloj						

TÍTULO: TÉCNICO SUPERIOR EN DISEÑO DE INTERIORES (especialidad en Diseño asistido por Computadora)

TECNICATURA EN DISEÑO DE INTERIORES

CONTENIDOS y EXPECTATIVAS DE LOGRO.

PRIMER AÑO

PRÁCTICA PROFESIONAL 1 (DISEÑO 1)

Expectativas de Logro

Que el alumno sea capaz de:

- Interpretar las necesidades de un cliente-usuario para elaborar soluciones compatibles con las mismas.
- Conocer y aplicar una metodología de diseño para elaborar un anteproyecto.
- Integrar las habilidades y conocimientos adquiridos en otros espacios curriculares en la resolución de situaciones inherentes a su práctica profesional.

Contenidos Mínimos

- Introducción al diseño. Diseño y decoración. Proceso de diseño.
- El hombre como usuario del espacio. Comportamiento humano.
- Programas de necesidades. Condicionantes del funcionamiento, formales–socioculturales–gusto, moda-tecnológicas.
- Espacio y Destino. Relevamiento visual y métrico de espacios.
- Partido funcional. Racionalización del espacio. Antropometría de las funciones.
- Partido formal. Equipamiento en función del espacio, el gusto, la moda, la comodidad y la duración.
- El color en el diseño de interiores. Psicología de la percepción visual.
- Anteproyecto. Materialización del espacio.
- Lenguaje proyectual y de comunicación gráfico, oral y escrito.
- Racionalización de los materiales. Tecnologías tradicionales y de vanguardia en función del desgaste y del tiempo, la economía y la calidad, la moda y la necesidad.
- El proyecto y la obra. Relaciones comerciales con los fabricantes y/o proveedores. Estimación de tiempos y costos.
- Producto final: Stand de promoción, exposición de arte, centro de atención al cliente.
Mono-ambiente de baja complejidad: habitación de adultos, habitación de niños, salón, comedor, etc.

Perfil del Docente: Diseñadores de Interior o título equivalente y otros profesionales que acrediten formación en la especialidad.

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Expectativas de Logro

Que el alumno sea capaz de:

- Presentar y exponer adecuadamente sus trabajos.
- Confrontar críticamente el material de trabajo.
- Realizar elaboraciones personales basadas en un fundamento teórico, contextual y normativo sólido.

Contenidos Mínimos

- Lenguaje, comunicación y comprensión
- Los métodos científicos de investigación.
- Fuentes: distintos tipos.
- Sistematización de la información.
- Elaboración de hipótesis.
- Selección de técnicas de recolección y análisis de la información.

- Redacción de informes. Los nuevos papeles de trabajo
- Aspectos legislativos de la información.

Perfil del Docente: Profesionales Universitarios, Licenciados, Técnicos Superiores y Profesores cuyo título acredite formación en el campo de la Metodología.

HISTORIA DEL ARTE 1

Expectativas de Logro

Que el alumno sea capaz de:

- Analizar obras desde los aspectos arquitectónicos, pictóricos, escultóricos y de artes decorativas de los períodos históricos:
- Conocer e Interpretar con una mirada integradora el desarrollo, evolución y manifestación de la sociedad, la filosofía, la cultura, la economía, la política y el arte a través del tiempo.

Contenidos Mínimos

- **Introducción a la Historia del arte. Ubicación en línea de tiempo del contexto histórico filosófico, social, artístico y económico, desde el comienzo de los períodos históricos hasta el siglo XXI.**
- **Finales del siglo XIX**
- La revolución Industrial. Artes, ciencia e industria.
- La escuela de París. El Impresionismo y el postimpresionismo. Los años de la guerra y de la post guerra. La escuela de Chicago: Nihilismo, el dadaísmo El arte Abstracto: el constructivismo y el neoplasticismo- De Stijl
- **Década del 30:** El arte de entre guerras y Post guerra: Dadaísmo, Surrealismo, abstracción. La Bauhaus.
- El arte figurativo
- **Década del 40:** Europa: La abstracción: el arte concreto. El in formalismo.
- La abstracción y el biomorfismo. El expresionismo abstracto. De la geometría a la tecnología: Cientismo y arte óptico. Figuración. Arte Pop. Nuevo Realismo. Definición de la estética minimalista
- **Décadas del 70 y 80:** La superación de los medios artísticos tradicionales. Del objeto al concepto. Del concepto a la imagen. La figura narrativa. El Hiperrealismo. La recuperación de los expresionismos. Graffiti y gueto. Del Neoconceptual a la neoabstracción.
- El mundo actual. Post Modernismo. Transferencia cultural y globalización.

Perfil del Docente: Profesores de Historia, y otros profesionales que acrediten formación en la especialidad.

HISTORIA DE ESTILOS 1

Expectativas de Logro

Que el alumno sea capaz de:

- Reconocer las características estéticas de una determinada época histórica.
- Analizar obras desde los aspectos arquitectónicos, pictóricos, escultóricos y de artes decorativas de los períodos históricos.
- Aplicar adecuadamente los elementos compositivos de diferentes estilos en sus producciones.
- Opinar críticamente sobre el carácter de los espacios, las formas, los métodos de diseño, la tecnología.

Contenidos Mínimos

- Conceptualización de Arte, Diseño y Decoración del último cuarto del siglo XIX y XX. Principales ejes de significación. Corrientes estructuralistas, funcionalistas y racionalistas Estilos clásicos y rústicos.
- La arquitectura de hierro.
- Movimiento moderno. Arte moderno Europa y en América. Arts and Crafts. Art Decó. El Art Nouveau. Modern Style. Jugendstil.
- Sezession. Liberty. Modernismo. La escuela de Chicago. Evolución de la escuela. Arquitectura futurista.
- Arquitectura expresionista. Las figuras principales de la nueva arquitectura.
- De los CIAM al TEAM 10

- La arquitectura neoplasticista.
- La tercera generación. El nuevo Brutalismo. El empirismo.
- La radicalización de los sesenta.
- La utopía tecnológica. Arquitectura y posmodernidad. El regreso del clasicismo
- La deconstrucción.
- La arquitectura High-Tech
- El arte del espacio público

Perfil del Docente: graduado en nivel superior con competencias en el área correspondiente.

TECNOLOGÍA Y MATERIALES 1

Expectativas de Logro

Que el alumno sea capaz de:

- Conocer los materiales básicos su origen, propiedades, transformación tecnológica y usos frecuentes para desempeñarse competentemente en el ámbito profesional.
- Elaborar soluciones constructivas con ética profesional, responsabilidad social, ambiental, seguridad e higiene.

Contenidos Mínimos

- Clasificación y propiedades generales de los materiales: físicas, mecánicas, químicas, eléctricas, ópticas, térmicas, acústicas y tecnológicas.
- Sistemas de medida. Tecnología y técnica.
- Los materiales en el Diseño y la Decoración.
- Sistema constructivo tradicional: aspectos tecnológicos y expresivos.
- Conceptos básicos de estructura resistente, cerramiento y cubierta. Respuesta de los materiales a las diferentes sollicitaciones.
- Pétreos naturales. Materiales cerámicos. Revestimientos y artefactos.
- Morteros y hormigones.
- Materiales aglomerantes. Contrapisos y Carpetas. Revoques. Aislamientos hidrófugos.
- Aglomerados pétreos artificiales y otros aglomerados minerales sintéticos.
- La Madera. Usos y aplicaciones. Metales y aleaciones: ferrosos y no ferrosos. Formas comerciales.
- Polímeros naturales y artificiales. Los materiales plásticos. Pinturas.
- Alfombras y pisos sintéticos.

Perfil del Docente: Arquitectos, Diseñadores de Interior ó título equivalente y otros profesionales que acrediten formación en la especialidad.

ERGONOMÍA

Expectativas de Logro

Que el alumno sea capaz de:

- Realizar investigaciones en el campo del comportamiento humano con relación al medioambiente en el que se desempeña, dirigidas a la obtención del incremento en eficiencia, seguridad y comodidad en las actividades humanas.
- Elaborar soluciones con calidad y responsabilidad social, ambiental, seguridad e higiene.

Contenidos Mínimos

- Principios básicos de antropometría.
- Ergonomía y el entorno físico.
- Concepto de confort e inconfort y su relación con la calidad de vida.
- Ergonomía espacial, Ergonomía sonora, Ergonomía visual
- Antropometría, Información y procesos de medición.
- El diseño ergonómico y la antropometría.
- Sistemas hombre-objeto
- Antropometría y espacios de actividad.
- Antropometría aplicada a la indumentaria y accesorios.

- Antropometría aplicada a las condiciones especiales del hombre. Barreras funcionales.
- La realidad virtual y su impacto en estudios ergonómicos.
- Señales auditivas y visuales.

Perfil del Docente: Ergónomos, Arquitectos, Ingenieros Industriales, Ingenieros en Seguridad, Licenciados, Técnicos Superiores en Diseño Industrial, Interior o Indumentaria, Diseñadores de Interior, Diseñador de Indumentaria, Diseñador Industrial y otros profesionales que acrediten formación en la especialidad

DIBUJO TÉCNICO

Expectativas de Logro

Que el alumno sea capaz de:

- Utilizar adecuadamente el instrumental específico para los diferentes sistemas y normativas de representación.
- Aplicar las técnicas específicas de la representación gráfica, comprendiendo que estas se constituyen el principal código entre el proyectista, el usuario y los gremios.

Contenidos

- El dibujo técnico y el artístico. Normas, formatos, recuadros y rótulos
- Soportes, útiles y herramientas.
- Tipos de Línea.
- Escalas. Cotas.
- Caligrafía. Letras y números. Léxico Técnico.
- Proyecciones cilíndricas
- Método de proyecciones Monge
- Escalas y planos de proyecciones. Vistas. Acotación.
- Triedro fundamental. Cortes y secciones. Grafismos y colores.
- Lectura y confección de planos.
- Sistemas de representación tridimensionales. Concepto. Ejes. Ángulos. Elevaciones y puntos de vista. Escalas.
- Perspectiva caballera. Perspectiva axonométrica. Isométrica. Dimétrica. Trimétrica.

Perfil del Docente: Arquitectos, Diseñadores de Interior o título equivalente y otros profesionales que acrediten formación en la especialidad.

TALLER DE MAQUETAS 1

Expectativas de Logro

Que el alumno sea capaz de:

- Desarrollar un prototipo en escala como producto de comunicación de una idea generada durante el proceso de diseño.
- Experimentar con diferentes técnicas de construcción de modelos en escala en tres dimensiones.

Contenidos Mínimos

- Técnicas, materiales y herramientas.
- Escalas.
- Investigación y experimentación.
- El espacio.
- El cuerpo geométrico regular como organizador.
- Composición espacial. Volumetría.
- La maqueta interior elemental.

Perfil del Docente: Arquitectos, Diseñadores de Interior o título equivalente y otros profesionales que acrediten formación en la especialidad.

INFORMÁTICA 1

Expectativas de Logro

Que el alumno sea capaz de:

- Conocer los sistemas de software y hardware, compatibilidades y principios de funcionamiento.
- Utilizar las herramientas de un software específico para la comunicación de su producción.
- Desarrollar la Investigación de la tecnología Informática para aplicarla en diversas alternativas de uso.
- Adquirir entrenamiento en el manejo básico de equipos y en el conocimiento de las posibilidades de los programas

Contenidos

- Conocimiento general del equipo. La computadora. Sus partes. Conceptos de Hard y Soft.
- Diferentes periféricos y su utilidad.
- Instalación de programas.
- Introducción al sistema operativo. Procesadores de texto.
- Editores de textos y gráficos.
- Herramientas para arquitectura y diseño de interiores en todos sus componentes: proceso de texto, tipografía, imágenes, dibujo, etc.
- Software: menú principal, editor gráfico, ordenes de dibujo, edición de visualización, control de CPAS, colores, tipos de línea, bloques.

Perfil del Docente: Profesionales Universitarios, Licenciados, Técnicos Superiores y Profesores en la especialidad, cuyo título acredite formación específica en el campo de la informática.

LENGUAJE VISUAL 1

Expectativas de Logro

Que el alumno sea capaz de:

- Desarrollar la capacidad de selección de técnicas y materiales adecuados para la representación.
- Identificar características formales de los materiales y herramientas de diseño.
- Adecuar los materiales y herramientas a las necesidades expresivas.

Contenidos Mínimos

- 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.
- Escala de valores monocromático. Aproximación a la teoría del color

Perfil del Docente: graduado en nivel superior con competencias en el área correspondiente.

SEGUNDO AÑO

PRÁCTICA PROFESIONAL 2 (DISEÑO 2)

Expectativas de Logro

Que el alumno sea capaz de:

- Interpretar las necesidades de un cliente-usuario incorporando el concepto de cambio de uso de un espacio.
- Aplicar y perfeccionar una metodología de diseño a través de la realización de proyectos de complejidad creciente.
- Integrar las habilidades y conocimientos adquiridos en otros espacios curriculares en la resolución de situaciones inherentes a su práctica profesional.

Contenidos

- El usuario. El cliente. Perfil de diferentes sujetos.
- Programas de necesidades. Destino. Condicionantes funcionales tecnológicas y formales que afectan al objeto en el funcionamiento. Relación entre forma-función y tiempo de uso. Lenguaje comunicacional.
- Espacio y Destino. Estudio del medio físico y reconocimiento visual y métrico del espacio, condiciones constructivas y de conservación.
- Partido funcional. Análisis y reconocimiento de espacios públicos, privados e intermedios que articulan a estos. Calidad de vida. Racionalización del espacio según diferentes áreas de uso. Antropometría de las funciones Circulaciones. Técnicas de estudio y análisis.
- Partido formal. La imagen, los códigos actuales y las condicionantes. Propuesta de equipamiento acorde con el espacio, el gusto de un usuario determinado, la moda, la comodidad y la duración. Jerarquización de los espacios de recorrido y permanencia. La luz natural y la luz artificial. Control de la luz. Ilusiones ópticas, efectos especiales. Sensaciones táctiles. Limpieza y pulcritud y perdurabilidad en el tiempo.
- Anteproyecto. Materialización del espacio. Lenguaje proyectual y de comunicación gráfico, oral y escrito. Racionalización de los materiales. El proyecto y la obra. Relaciones comerciales con los fabricantes y/o proveedores. Estimación de tiempos y costos.
- Producto final: Desarrollo de un Loft
Desarrollo de un proyecto de vivienda permanente ó vacacional completa

Perfil del Docente: ver Diseño 1.

PERSPECTIVA

Expectativas de Logro

Que el alumno sea capaz de:

- Utilizar diferentes técnicas de expresión como herramienta en el diseño de espacios y la transmisión de ideas.
- Comprender el valor estratégico de los recursos visuales en el proceso de comunicación entre profesionales y clientes.

Contenidos Mínimos

- Corte perspectivado. Concepto y utilidad según intenciones técnicas ó de ambientación. Ejemplos simples
- Proyecciones.
- Cuadro.
- Fugas.
- Perspectiva frontal con un punto de fuga.
- Perspectiva paralela.
- Perspectiva angular u oblicua.

Perfil del Docente: Arquitectos, Diseñadores de Interior ó título equivalente y otros profesionales que acrediten formación en la especialidad.

HISTORIA DEL ARTE 2

Expectativas de Logro

Que el alumno sea capaz de:

- Interpretar con una mirada integradora la evolución de la sociedad y las artes en un contexto político, social y económico,
- Analizar obras desde los aspectos arquitectónicos, pictóricos, escultóricos y de artes decorativas de los períodos históricos.

Contenidos

- **Prehistoria:** El hombre y sus orígenes.
- El Paleolítico y el Neolítico. Aparición de la metalúrgica y la alfarería.
- **Historia Antigua:** Las primeras civilizaciones.
- Mesopotamia: Los Sumerios. Los Asirios. Siria. Hebreos. Los Persas. Egipto. Grecia. El helenismo.
- El lejano Oriente: China. Los Celtas
- Asia Meridional: Hinduismo y Budismo.
- Roma. La república romana. Pompeya.
- El Imperio Romano de Oriente. El cristianismo.
- **El mundo en la Edad Media:** El colapso del mundo clásico.
- El feudalismo
- El Imperio Bizantino
- El Islam
- El Sacro Imperio Romano. Las cruzadas. La crisis del mundo medieval.
- Los Imperios de Asia: China Imperial. El Imperio Mongol. China Ming. El Imperio Mogol.
- Expansión Otomana
- Japón Imperial.
- Culturas del Pacífico: Polinesia. Reinos Africanos.
- El Renacimiento. Auge de las artes y ciencias.

Perfil del Docente: Ver Historia del Arte 1.

HISTORIA DE ESTILOS 2

Expectativas de Logro

Que el alumno sea capaz de:

- Reconocer las características estéticas de una determinada época histórica.
- Analizar obras desde los aspectos arquitectónicos, pictóricos, escultóricos y de artes decorativas de los períodos históricos.
- Aplicar adecuadamente los elementos compositivos de diferentes estilos en sus producciones.
- Opinar críticamente sobre el carácter de los espacios, las formas, los métodos de diseño, la tecnología.

Contenidos

- El concepto de hábitat en la antigüedad.
- Los Asirios. Los Egipcios. Los Griegos. Troya. Las ciudades Micénicas. Cnosos: las ciudades Minoicas
- Los Romanos.
- El paleo cristianismo. Bizancio.
- El prerrománico.
- El Románico. Feudalismo.
- El Gótico.
- El Islam. La arquitectura musulmana. España musulmana.
- India.
- China: Palacios imperiales. Residencias.
- Japón.

Perfil del Docente: graduado en nivel superior con competencias en el área correspondiente.

INFORMÁTICA 2

Expectativas de Logro

Que el alumno sea capaz de:

- Aplicar el diseño asistido por computadora como herramienta auxiliar del diseñador.
- Utilizar las herramientas de un software específico para la representación de su propuesta de diseño y los elementos comunicacionales para llevar a cabo su producción.
- Desarrollar la Investigación de la tecnología Informática para aplicarla en diversas alternativas de uso.

Contenidos

- Herramientas básicas de dibujo
- Zoom, forma, bèzier, mano alzada, paletas.
- Rellenos: degradado. Creación de patrones. Texturas. Bordes
- Nodos, Modificaciones. Conversión a curva.
- Líneas guía. Reglas, cuadrícula
- Planta, corte, vista y acotamiento.
- Elevaciones y puntos de vista.
- Programas de bases de datos y planillas de cálculo

Perfil del Docente: Ver Informática 1.

LENGUAJE VISUAL 2

Expectativas de Logro

Que el alumno sea capaz de:

- Asimilar la importancia de la comunicación en la interacción humana y del hecho artístico.
- Aplicar el lenguaje artístico en sus producciones creativas.
- Reconocer el valor estratégico de los recursos visuales para expresarse.

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.
- Fondo y figura. La figura humana
- El color. Fundamentos físicos. Luz y pigmento. Circulo cromático. Colores primarios y colores secundarios.
- Técnicas de témpera, acrílico, pasteles, tintas, rotuladores, marcadores y óleo. Colores cálidos, fríos y quebrados.
- Plano y espacio. La profundidad.
- Luz y sombra. El claroscuro. Brillo.
- Potencial lumínico de los colores y su equivalente en gris. Sombra propia y sombra proyectada
- Técnicas de aguada, acuarela, lápiz color y fibra.
- La composición. Integración de técnicas en representaciones tridimensionales.
- Perspectiva a mano alzada. La selectividad perceptiva. Bidimensión y tridimensión como ordenador espacial.
- Tratamiento de superficies. Texturas y tramas.

Perfil del Docente: graduado en nivel superior con competencias en el área correspondiente.

TECNOLOGÍA Y MATERIALES 2

Expectativas de Logro

Que el alumno sea capaz de:

- Conocer el conjunto de los componentes arquitectónicos y los materiales, su origen, propiedades, transformación tecnológica y usos frecuentes.
- Comprender la importancia de las instalaciones complementarias en el diseño de interiores.

- Elaborar soluciones constructivas con ética profesional, responsabilidad social, ambiental, seguridad e higiene.

Contenidos

- Componentes de la caja arquitectónica: Sistema constructivo tradicional: Estructuras autoportantes e independientes, cubiertas, cerramientos, solados, revestimientos, terminaciones.
- Estructuras en piedra, madera, acero, Hormigón armado. Fundaciones.
- Cerramientos. La mampostería. Paredes portantes. Tabiques. Paredes especiales. Arcos y dinteles. Aislaciones.
- Cubiertas: Estructura, Aislamiento.
- Solados: Contrapisos. Morteros de asiento. Adhesivos y pastinas. Pisos de madera. etc.
- Cielorrasos: Convencionales. No convencionales
- Terminaciones y molduras. Técnicas, herramientas y materiales especiales. Pinturas. Adhesivos y selladores-
- Telas y Papeles. Tapicería. Bianquería. Cortinados.
- Patologías de las construcciones: soluciones alternativas. Conservación y rehabilitación del patrimonio arquitectónico. Diagnostico e intervención. Acciones de prevención.
- Introducción al estudio de las instalaciones: Clasificación. Integración de las instalaciones en el proceso del diseño de interiores. Exigencias reglamentarias. Tecnología de las instalaciones. Instalaciones Sanitarias. Provisión de agua fría y caliente. Desagües cloacales. Desagües pluviales. Instalaciones de gas. Instalaciones eléctricas.
- Instalaciones de baja tensión. Telefonía. Timbres y alarmas.
- Nociones de luminotecnica. Sistemas de iluminación interior y exterior.

Perfil del Docente: Arquitectos, Diseñadores de Interior o título equivalente y otros profesionales que acrediten formación en la especialidad.

MARKETING

Expectativas de Logro

Que el alumno sea capaz de:

- Aplicar una mirada integradora de la sociedad mercado, las artes y el diseño.
- Implantar estrategias de comercialización, comunicación, promoción y publicidad en el campo de competencia.

Contenidos

- 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.
- El producto. Mercado y meta. Target.
- Costos: concepto y clasificación.
- Tipos de mercado.
- Canales de distribución.
- Planificación de ventas.
- La investigación y los sistemas de información aplicados al Márketing.
- Inserción en el campo laboral, áreas de competencia y status profesional.
- Comercialización

Perfil del Docente: Profesionales Universitarios, Licenciados, Técnicos Superiores y Profesores en la especialidad, cuyo título acredite formación en el campo de la comercialización

TERCER AÑO

PRÁCTICA PROFESIONAL 3 (DISEÑO 3)

Expectativas de Logro

Que el alumno sea capaz de:

- Perfeccionar la metodología de diseño a través de la realización de proyectos de complejidad creciente
- Integrar las habilidades y conocimientos adquiridos en otros espacios curriculares en la resolución de situaciones inherentes a un espacio de grandes dimensiones y diversidad de funciones.
- Conocer y desarrollar estrategias profesionales para configurar la organización espacial de espacios del ámbito corporativo.

Contenidos Mínimos

- El usuario. El cliente. Características culturales y socioeconómicas. Perfil de diferentes sujetos. El discapacitado. La calidad de vida.
- Programas de necesidades. Carácter más complejo del objeto de proyecto. Destino. Condicionantes funcionales, formales–socioculturales–gusto, moda- tecnológicas. Relación entre forma–función y tiempo de uso. Lenguaje comunicacional.
- Espacio y Destino. Condiciones constructivas y de conservación. La convivencia con el equipamiento existente.
- Partido funcional Análisis y reconocimiento de espacios públicos, privados e intermedios que articulan a estos. Racionalización del espacio. Determinación de diferentes áreas de uso. Salas especiales. Antropometría de las funciones. Discapacidades. Circulaciones. Técnicas de estudio y análisis.
- Partido formal. La imagen resultante en relación de la forma y la función. Los códigos actuales y las condicionantes. Propuesta de equipamiento acorde con el espacio, la seguridad el gusto, la comodidad y la duración. Jerarquización de los espacios de recorrido y permanencia. La luz natural y la luz artificial. Control de la luz. Tratamiento del color y la Señalética.
- Anteproyecto. Materialización del espacio. Lenguaje proyectual y de comunicación gráfico, oral y escrito. Racionalización de los materiales. Englobamiento del aspecto constructivo, formal y funcional.
- El proyecto y la obra. Relaciones comerciales con los fabricantes y/o proveedores. Estimación de tiempos y costos.
- Producto final: Desarrollo integral de un proyecto: confitería, restaurante, hotel, geriátrico etc.

Perfil del Docente: Ver Diseño 1.

HISTORIA DEL ARTE 3

Expectativas de Logro

Que el alumno sea capaz de:

- Interpretar con una mirada integradora la evolución de la sociedad y las artes en un contexto político, social y económico,
- Analizar obras desde los aspectos arquitectónicos, pictóricos, escultóricos y de artes decorativas de los períodos históricos:

Contenidos Mínimos

- Fin de la Edad Media.
- El Renacimiento: Italia. El impacto en Europa. Una época agitada. Artistas e inventores. La burguesía. Las cortes los lujos.
- Las Naciones Estado. Viajes de exploración. Los descubrimientos.
- España y la nueva Europa. El misticismo en el arte.
- La Reforma. La imprenta. La crisis Religiosa.
- Europa en guerra,
- El mundo Musulmán. Los grandes imperios. Otomanos, Mogoles y Safavíes.
- China y sudeste asiático.
- Japón
- El poderío Francés. El crecimiento de los Imperios Prusia y Rusia.
- La Ilustración

- La Revolución industrial. La primera industrialización.
- Caída de las Monarquías. Revolución Francesa. El Neoclasicismo y el arte del siglo. Realismo e Impresionismo.
- El imperio Napoleónico.
- Estados Unidos De Norteamérica. Los Nuevos Estados.
- El continente Africano.
- Imperio británico en la India. Expansión a Oceanía. Las comunicaciones.

Perfil del Docente: Ver Historia del Arte 1.

HISTORIA DE ESTILOS 3

Expectativas de Logro

Que el alumno sea capaz de:

- Reconocer las características estéticas de una determinada época histórica.
- Analizar obras desde los aspectos arquitectónicos, pictóricos, escultóricos y de artes decorativas de los períodos históricos.
- Aplicar adecuadamente los elementos compositivos de diferentes estilos en sus producciones.
- Opinar críticamente sobre el carácter de los espacios, las formas, los métodos de diseño, la tecnología,

Contenidos

- El Renacimiento: Italia, Francia y en otros países de Europa. Los edificios. Las residencias. El ornamento.
- Manierismo
- Barroco: Italia, España, Francia, Flandes y Holanda, Inglaterra, Europa central y Rusia. Libertad y movimiento.
- Rococó: su significado. Francia, España. Salones, el artificio y el lujo. El fin de la aristocracia.
- Neoclasicismo: La burguesía como cliente, el capitalismo industrial.
- Romanticismo y arte. Arte y arquitectura Victoriana. El Eclecticismo y la revalorización de la Edad Media.

Perfil del Docente: graduado en nivel superior con competencias en el área correspondiente.

HISTORIA DEL MUEBLE

Expectativas de Logro

Que el alumno sea capaz de:

- Conocer y comprender el contexto histórico que determina las características estéticas del mobiliario actual
- Valorar la estética y comprender la evolución histórico social de las variaciones.
- Aplicar selectivamente y adecuadamente un determinado estilo de mobiliario en sus proyectos.

Contenidos

- Definición de *mueble*
- Características de los elementos del estilo desde el aspecto del diseño decorativo.
- Reconocimiento de los diferentes estilos y técnicas constructivas.
- El mobiliario y la decoración en relación con el contexto socio-cultural, económico e industrial.
- Los materiales y su aplicación en cada estilo.
- Origen y desarrollo del mobiliario desde el siglo XX hasta el actual.
- La reacción romántica. El movimiento Arts and Crafts como antecedente del mueble del siglo XX. Los movimientos esteticistas: Modernismo y Art Nouveveau.
- El mueble funcional, Art Decó, Orgánico, Italiano, pop art y Post Moderno.El diseño industrial.
- Mobiliario en la antigüedad a la edad media.
- Mobiliario Egipcio, Griego, Romano, Bizantino, baja Edad Media, gótico.
- El mueble de los siglos XV al XVII. El Renacimiento en Europa: Italia, Francia e Inglaterra.
- El siglo XVII: Italia, Holanda, Francia, España e Inglaterra.

- El mueble del siglo XVIII al XIX. Monarquías absolutas. La Nación Estado. El mueble Inglés: Neoclasicismo, Chippendale y el Victoriano. El mueble Francés: neoclasicismo, Rococó y Napoleón.

Perfil del Docente: Profesores de Historia, y otros profesionales que acrediten formación en la especialidad.

INFORMÁTICA 3

Expectativas de Logro

Que el alumno sea capaz de:

- Conocer diferentes programas de dibujo para proyectos de diseño y su ampliación en trabajos de documentación.
- Considerar el aprendizaje de programas como el aumento de la capacidad de acción dentro de un ámbito específico
- Relacionar el uso de las herramientas de un software específico y su adaptación a los diferentes ámbitos de presentación

Contenidos

- Programas básicos de diseño asistido 3D.
- Herramientas avanzadas de programas de dibujo.
- Efectos: transformaciones, extrusión, mezclas, silueta, envoltura.
- Edición. Insertar objeto de Internet.
- Herramientas de texto: edición, texto artístico, texto párrafo
- Efectos 3d. Mapas de bits
- Distorsionados, vectorización. Filtros de conexión
- Scaneo, función Render

Perfil del Docente: Ver Informática 1.

INGLES 1

Expectativas de Logro

Que el alumno sea capaz de:

- Aplicar estructuras básicas del idioma inglés a procesos comunicacionales efectivos.
- Analizar textos cotidianos, escritos en inglés, que favorezcan su formación personal.
- Efectuar lectura de textos técnicos sencillos escritos en idioma inglés.
- Producir comunicaciones escritas sencillas aplicando el idioma inglés.

Contenidos Mínimos

- Estructuras elementales para desarrollar un diálogo de comunicación cotidiana.
- Verbos to be, can, must, Simple Present.
- Expresiones útiles.
- Comprensión de material gráfico–periodístico.
- Redacción, descripciones.
- Vocabulario relativo a la casa, el barrio, y la especialidad laboral.
- La hora pronombres, preposiciones, adverbios, adjetivos posesivos.
- Recrear situaciones en forma oral.
- Lectura comprensión de textos.
- Present continuos. Simple past, Present Prefect y formas de futuro aplicadas a la descripción y el relato.
- Formas interrogativas. Cuestionarios, Encuestas.

Perfil del Docente: Profesor de Inglés.

ADMINISTRACIÓN DE OBRA

Expectativas de Logro

- Adquirir el entrenamiento necesario para lograr mayor soltura en la práctica profesional a través de la resolución de proyectos acotados realizados con pautas de presentación simples.
- Desarrollar la capacidad de gestión de la planificación, ejecución y fiscalización de los procesos de obra.

Contenidos Mínimos

- La realidad de la obra de decoración.
- Relación profesional-Cliente-gremios.
- Lenguaje de la construcción.
- Organización y administración obras.
- Cómputo y Presupuesto. Análisis de Costo.
- Contratación, pago y relación gremial. Certificaciones y Contabilidad de Obra.
- Planificación de tareas e inversiones.

Perfil del Docente: Arquitectos, Diseñadores de Interior o título equivalente y otros profesionales que acrediten formación en la especialidad.

LEGISLACIÓN DE OBRA

Expectativas de Logro

- Adquirir fundamentos éticos y legales relacionados con el ejercicio de la profesión.
- Conocer los sistemas administrativos y legales de la obra a fin de posibilitar, en la etapa profesional, seguridad y solidez en su relación con los clientes, gremios y proveedores.

Contenidos

- El rol del Diseñador de Interiores.
- Derechos y Deberes. Deontología Profesional.
- Responsabilidad social y jurídica. Normas jurídicas. Derecho objetivo y subjetivo.
- La tarea del diseñador como proyectista, director de obra y/o empresa.
- Los parámetros éticos. Identidad semántica Moral. El contenido ético en la relación con el cliente y con los gremios.
- Identidad semántica, ética y moral.
- El diseñador como profesional independiente y como trabajador en relación de dependencia.
- Honorarios.
- Derecho intelectual. Ley 11723 de propiedad intelectual. Originalidad de las obras de decoración.
- Legislación vigente nacional y provincial. Disposiciones generales.
- Sistemas de contratos y aranceles.
- Responsabilidades y derechos en relación con el rol del Diseñador /decorador

Perfil del Docente: graduado en nivel superior con competencias en el área correspondiente.

TECNOLOGÍA Y MATERIALES 3

Expectativas de Logro

Que el alumno sea capaz de:

- Conocer y aplicar los procedimientos constructivos de prefabricados con sus ventajas y desventajas.
- Discernir en la elección de un sistema constructivo acorde los requerimientos del proyecto.

Contenidos

- Replanteo de obra. Conceptos principales. Manejo de Unidades e instrumentos.
- Excavación, demolición y apuntalamiento. Andamios y plataformas. Dinteles, arcos y cimbras. Escaleras.
- Sistemas constructivos en seco: Transporte, montaje, terminaciones, instalaciones.
- Entrepisos y tabiques. Tabiquería modular- Características técnicas; elementos del sistema; montaje y ejecución.

- Carpintería de obra: Aberturas. Clasificación. Materiales.
- Vidrios y materiales plásticos traslúcidos:
- Carpinterías standard-Representación gráfica de detalles. Herrajes.
- Acondicionamiento acústico. Protección acústica. Aislamiento de ruidos. Tratamiento acústico de ambientes. Acondicionamiento térmico de ambientes: Generalidades y Conceptos fundamentales. Teoría general de la transferencia de calor.
- Aislamiento térmico: Propiedades térmicas de los materiales.
- Balance térmico: factores determinantes. Noción de confort.
- Sistemas de calefacción. Ahorro de energía.
- Sistemas de refrigeración: Aire acondicionado.

Perfil del Docente: graduado en nivel superior con competencias en el área correspondiente.

TECNICATURA SUPERIOR EN DISEÑO DE INTERIORES

CONTENIDOS Y EXPECTATIVAS DE LOGRO DE LOS ESPACIOS DE ESPECIALIZACIÓN

ESPACIOS BÁSICOS COMUNES EN TODAS LAS ESPECIALIZACIONES

HISTORIA DEL ARTE 4

Expectativas de logro

Que el alumno sea capaz de:

- Acercar una mirada integradora de la sociedad y las artes latinoamericanas, el contexto político, social y económico. Características estéticas y análisis de obras desde los aspectos arquitectónicos, pictóricos, escultóricos y de artes decorativas de los períodos históricos:
- Aplicar selectivamente y adecuadamente un determinado estilo en busca de un estilo personal en sus proyectos.

Contenidos

- América precolombina: un continente con identidad propia. Arte y sistemas de representación. Cosmovisión y organización.
- Culturas andinas
- Las civilizaciones de Mezo América. Los Mayas
- Las civilizaciones de Perú
- Las culturas del Amazonas.
- América Precolombina. Los Incas. Los Aztecas. Indumentaria, ornamentos, materiales, colores y texturas
- El Barroco: Arquitectura, escultura y artes menores: México, Venezuela, Ecuador, Guatemala, Colombia, Perú, Bolivia. La vivienda urbana y rural. La moda.
- Rococó y Neoclasicismo: México, Centro América, el Caribe, Venezuela, Ecuador, Perú, Bolivia, Chile, Paraguay, Uruguay y Argentina.
- Romanticismo y modernismo: Hispanoamérica, de la independencia al surgimiento de la arquitectura moderna. La moda con la mirada europea. La generación del 80
- Tendencias actuales.

INGLES 2

Expectativas de logro:

Que el alumno sea capaz de:

- Aplicar estructuras básicas del idioma inglés a procesos comunicacionales efectivos.
- Analizar textos cotidianos, escritos en inglés, que favorezcan su formación personal.
- Efectuar lectura de textos técnicos sencillos escritos en idioma inglés.
- Producir comunicaciones escritas sencillas aplicando el idioma inglés.

Contenidos

- Frases expresiones de uso cotidiano aplicadas en recreación de situaciones relacionadas con la actividad laboral.

- Lectura y comprensión de textos mediante preguntas ó toma de ideas principales.
- Lectura y traducción de textos al español teniendo en cuenta los temas principales y no la traducción literal.
- Profundización de puntos gramaticales para mejorar la expresión oral y escrita.
- Construcción y utilización de la interrogación.

Perfil del Docente: graduado en nivel superior con competencias en el área correspondiente

MEDIOS AUDIOVISUALES

Expectativas de logro

Que el alumno sea capaz de:

- Conceptualizar la problemática de la comunicación en el mercado del diseño
- Conozca y comprenda el fenómeno de la Imagen y su impacto socio-cultural relacionado con el mundo del diseño en general
- Investigue el campo tecnológico multimediático como herramienta básica para el diseño, la difusión y la comprensión de las ideas.

Contenidos

- Programación de animación computada
- Aplicación de colores y texturas, sistemas de iluminación de escenas.
- Efectos de ambientación.
- Animación mediante movimiento de cámaras.
- Fotografía y filmación: Imagen fotográfica. Corrección de imágenes para impresión. Aplicación de efectos fotográficos.
- Tecnología aplicada: sistemas digitales–sistemas alternativos–gráfica aplicada a los objetos–gráfica del entorno Edición de video y audio. Imagen digital: software de aplicación Integración de conocimientos y diseño de producto multimedia.
- Principios básicos de la sociología de la comunicación
- Proyecto Integral. Presentación.

Perfil del Docente: graduado en nivel superior con competencias en el área correspondiente

ESPACIOS ESPECÍFICOS

PRÁCTICA PROFESIONAL 4 (DISEÑO ESPACIOS COMERCIALES)

Expectativas de logro

Que el alumno adquiera la capacidad de:

- Abordar el diseño de un sistema que permita dar respuesta a un gran espacio de identificación comercial.
- Incorporar el concepto de sistema y estructura espacial y de imagen de conjunto.

Contenidos

- El usuario. El cliente. Relación comercio ciudad. sujetos.
- Programas de necesidades. Carácter más complejo del espacio comercial. Destino. Espacio y Destino. Estudio del medio físico y reconocimiento del espacio. Condiciones constructivas y de conservación El comercio desde el usuario y desde el propietario. Análisis del entorno, la implantación, Diseño de elementos de equipamiento urbano.
- Partido funcional Reconocimiento de los distintos niveles en que se divide el espacio público comercial, los esquemas circulatorios, de exhibición, acopio de mercadería y la finalidad comercial. Racionalización del espacio. Determinación de diferentes áreas de uso. Antropometría de las funciones. Circulaciones.
- Tramas tridimensionales, modulares, poliédricas regulares e irregulares. Escala, resolución espacial.
- Partido formal. La imagen como pauta previa a la propuesta del confort. Los códigos actuales y las condicionantes.

- Propuesta de equipamiento acorde con el espacio, el producto, el gusto, la moda, la comodidad y la duración. Jerarquización de los espacios de recorrido y permanencia Control de la luz. El color, texturas, marcas, señalización. Identificación de áreas comerciales. La fachada como imagen, la marquesina, la vidriera,
- Anteproyecto. Materialización del espacio. Racionalización de los materiales. Englobamiento del aspecto constructivo, formal y funcional.
- El proyecto y la obra. Relaciones comerciales con los fabricantes y/o proveedores. Estimación de tiempos y costos.
- Proyectos de equipamiento con detalles constructivos
- Producto final
Galería comercial-Locales Comerciales. Empresas.
Stands, exposiciones y vidrieras

Perfil del Docente: graduado en nivel superior con competencias en el área correspondiente

PRÁCTICA PROFESIONAL 4 (TALLER DE DISEÑO DE OBJETOS)

Expectativas de logro

Que el alumno sea capaz de:

- Avanzar en el estudio de la relación del hombre con su entorno y con los accesorios decorativos.
- Desarrollar un objeto artesanal ó para producción en serie

Contenidos

- Proyecto de un objeto accesorio decorativo.
- Adaptación del programa al individuo y no a la inversa. Ergonomía.
- Identificación de aspectos funcionales. Física y psicológica
- Ponderación de límites: tiempo de uso, reglas, mercado, similitudes existentes.
- Identificación de disponibilidades tecnológicas.
- Modulación. Formas orgánicas.
- Códigos visuales. Mensaje visual.
- Estructuras visuales y constructivas.
- Texturas. Sensaciones visuales, táctiles.
- El color. Los contrastes.
- Proceso creativo y modelos comprobables. Soluciones posibles.
- Prototipo.

Perfil del Docente: graduado en nivel superior con competencias en el área correspondiente

TECNOLOGÍA E INSTALACIONES ESPECIALES

Expectativas de logro

Que el alumno sea capaz de:

- Resolver con eficiencia a través de materiales de última tecnología la organización espacial adecuada.
- Responder al avance tecnológico constante y la convivencia con sistemas señalizadores.

Contenidos

- La casa inteligente. Robotización de instalaciones. Seguridad y prevenciones Señalética
- Generación de corriente eléctrica: Redes y sistemas de distribución. Alimentación. Conexión principal y secundaria. Normas para la confección de planos.
- Instalaciones de fuerza motriz: Ascensores. Bombeo y ventilación.
- Luminotecnia: Síntesis histórica. Objetivos generales de un proyecto de iluminación.
- Tipos y efectos de alumbrado. Tipos de lámparas
- Carpinterías especiales. Aberturas construidas con perfiles no tradicionales. Claraboyas. Techos corredizos. Mamparas. Paredes móviles.
- Carpinterías estructurales. Prefabricación liviana. Novedades de mercado.
- Seguridad

Perfil del Docente: graduado en nivel superior con competencias en el área correspondiente

PAISAJISMO

Expectativas de Logro

Que el alumno sea capaz de:

- Incorporar la naturaleza al diseño interior del hábitat como elemento fundamental de composición formal, estética, sensitiva y ergonómica.

Contenidos

- Características generales de especies aptas para ambientaciones interiores.
- Composición estética, armonía del color, adaptación, mantenimiento.
- Principios y técnicas de ambientaciones exteriores: terrazas y balcones.
- Composición con diferentes especies estacionales, colores, texturas,

Perfil del Docente: graduado en nivel superior con competencias en el área correspondiente

TALLER DE DOCUMENTACIÓN

Expectativas de Logro

Que el alumno sea capaz de:

- Adquirir un sólido basamento teórico técnico relacionado con el rol que le toca desarrollar al diseñador con cada gremio para materializar el proyecto y con las expectativas del usuario.

Contenidos

- Incorporar gradualmente la informática al campo laboral.
- Documentación y autorizaciones.
- Planos de replanteo e instalaciones
- Ajuste de Documentación
- Cronograma de la obra.
- Cómputo y Presupuesto. Contratos.
- Planos de detalles.
- Señalética

Perfil del Docente: graduado en nivel superior con competencias en el área correspondiente

DISEÑO INDUSTRIAL

Expectativas de Logro

Que el alumno sea capaz de:

- Profundizar en el concepto de corregir los errores de diseño responsables de una pared sustancial de accidentes y dolencias físicas laborales.

Contenidos

- Análisis de las dimensiones humanas en los espacios interiores.
- Análisis de aspectos funcionales económicos, tecnológicos y formales
- Prototipos y series.
- La producción como sistema.
- Proceso de la producción en el diseño de objetos industriales, el mercado y el usuario.
- La organización productiva.
- Métodos de fabricación. Fabricación asistida.
- Métodos de organización de la producción.
- Calidad total

Perfil del Docente: graduado en nivel superior con competencias en el área correspondiente

TECNOLOGÍA ESPECIAL

Expectativas de Logro

Que el alumno sea capaz de:

- Profundizar en los sistemas constructivos, materiales y terminaciones de muebles y objetos muebles.

Contenidos

- Técnicas de transformación de diferentes materiales. Madera, hierro, aluminio, cobre, aleaciones, otros,
- Materiales y procesos.
- Pinturas barnices.
- Soldaduras.
- Acabados.

Perfil del Docente: graduado en nivel superior con competencias en el área correspondiente

RESTAURACIÓN

Expectativas de Logro

Que el alumno sea capaz de:

- Profundizar en la tecnología en el marco de la producción y el reciclado

Contenidos

- Técnicas de limpieza y reparación.
- Herramientas y su uso adecuado.

Perfil del Docente: graduado en nivel superior con competencias en el área correspondiente

MARKETING APLICADO

Expectativas de Logro

Que el alumno sea capaz de:

- Acercar una mirada integradora de la sociedad mercado, las artes y el diseño.

Contenidos

- 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.
- El producto. Mercado y meta. Target.
- Costos: concepto y clasificación.
- Tipos de mercado.
- Canales de distribución.
- Planificación de ventas.
- La investigación y los sistemas de información aplicados al Marketing.
- Inserción en el campo laboral, áreas de competencia y status profesional.
- Comercialización

Perfil del Docente: graduado en nivel superior con competencias en el área correspondiente

TALLER DE MAQUETAS 2

Expectativas de Logro

Que el alumno sea capaz de:

- Incorporar las técnicas de trabajo con herramientas adecuadas a cada material.

Contenidos

- Documentación a escala conveniente para publicidad y área productiva.
- Despiece de muebles.
- Modelos de muebles a escala conveniente.
- Modelos de colección.

Perfil del Docente: graduado en nivel superior con competencias en el área correspondiente

RÉGIMEN DE CORRELATIVIDADES

P R I M E R A Ñ O				
Código	Espacio	Módulos horarios	Correlatividades	
			Cursada	Aprobada
01	Diseño 1	96 hs.		
02	Ergonomía	32 hs.		
03	Metodología de la Investigación	32 hs.		
04	Historia del Arte 1	32 hs.		
05	Tecnología y materiales 1	64 hs.		
06	Lenguaje Visual 1	64 hs.		
07	Dibujo Técnico	64 hs.		
08	Taller de maquetas 1	32 hs.	02	
09	Informática 1	64 hs.		
10	Historia de los Estilos 1	32 hs.	03-04	
11	Espacio Institucional 1	32 hs.		

S E G U N D O A Ñ O				
Código	Espacio	Módulos horarios	Correlatividades	
			Cursada	Aprobada
12	Diseño 2	128 hs.	05-10-11	01-02-06-09-
13	Historia del Arte 2	32 hs.	03-04	
14	Marketing	64 hs.	03	
15	Tecnología y materiales 2	96 hs.	05	
16	Lenguaje Visual 2	64 hs.		06
17	Perspectiva 1	32 hs.		06-07
18	Informática 2	64 hs.		06-07-09
19	Historia de los Estilos 2	32 hs.	10-13	
20	Espacio Institucional 2	32 hs.		

T E R C E R A Ñ O				
Código	Espacio	Módulos horarios	Correlatividades	
			Cursada	Aprobada
21	Diseño 3	128 hs.	15-19-20	11-12-16-17-18
22	Historia del Arte 3	32 hs.	13-19	03-04
23	Inglés 1	64 hs.	03-14	09
24	Tecnología y materiales 3	64 hs.	15	05
25	Administración de obra	32 hs.	15	07-09-12-18
26	Legislación de obra	32 hs.	14-25	12
27	Informática 3	64 hs.		16-17-18
28	Historia de los Estilos 3	32 hs.	19-22	03-04-10
29	Historia del mueble 1	32 hs.	13-19	03-04-10
30	Espacio Institucional 3	32 hs.		

C U A R T O A Ñ O				
Código	Espacio	Módulos horarios	Correlatividades	
			Cursada	Aproba da
	Diseño 4 Especial	96 hs.	24-29-30	14-21-27
	Historia del Arte 4	64 hs.	22-26	13-19
	Inglés 2	64 hs.	23	
	Medios Audiovisuales	64 hs.	23-24-28-29-30	14-21-27
	Espacios de Especialización	.	23-24-28-29-30	14-21-27