



República Argentina – Universidad Nacional de Moreno
"1983/2023 - 40 AÑOS DE DEMOCRACIA"

Departamento de Ciencias Aplicadas y Tecnología

Disposición

Número: UNM-DCAYT 8/23

Referencia: Anexo I

UNIVERSIDAD NACIONAL DE MORENO

PROGRAMA ASIGNATURA: Tecnología II (240016)

Carrera: Diseño INDUSTRIAL (Plan de estudios aprobado por Resolución UNM-CS N°952/22)¹

Carrera: DISEÑO de INDUMENTARIA (Plan de estudios aprobado por Resolución UNM-CS N°953/22)²

Carrera: DISEÑO en COMUNICACIÓN VISUAL (Plan de estudios aprobado por Resolución UNM-CS N°954/22)³

Carrera: DISEÑO MULTIMEDIAL (Plan de estudios aprobado por Resolución UNM-CS N°955/22)⁴

Área: Tecnología de diseño

Trayecto Curricular: Ciclo Común Introductorio.

Período: 2º Cuatrimestre – Año 1

Carga Horaria: 64 (sesenta y cuatro) horas

Vigencia: a partir del 1º Cuatrimestre 2023

Clases: 32 (Treinta y dos)

Régimen: regularidad o libre

Responsable de la asignatura: Mg. DI Jauregui N. Marianela

Programa elaborado por: Mg. DI Jauregui N. Marianela

Fundamentación:

La asignatura Tecnología II (240016) es parte del Ciclo Común Introductorio de las carreras de Diseño del Departamento de Ciencias Aplicadas y Tecnologías.

Es importante considerar que esta materia es un recurso formativo y de apoyo, tanto conceptual como académico, para la asignatura Taller de Diseño II.

En este nivel de formación se abordarán nociones teóricas y prácticas vinculadas a la realización material de los procesos proyectuales, basados en la resolución de problemáticas carácter conceptual – elemental.

¹ Reconocimiento oficial y validez nacional del título en trámite

² Reconocimiento oficial y validez nacional del título en trámite

³ Reconocimiento oficial y validez nacional del título en trámite

⁴ Reconocimiento oficial y validez nacional del título en trámite

En esta instancia de formación, los/ las estudiantes realizarán diferentes actividades vinculadas a las prácticas tecnológicas basándose en la aplicabilidad de diversas materialidades y sus respectivos modos de producción. Las mismas serán el resultado de la investigación, conocimiento y trabajo metodológico.

Esta asignatura tiene como finalidad involucrar a los estudiantes en conocimientos tecnológicos generales e integradores del diseño industrial, de indumentaria, de comunicación visual y multimedia para que comprendan los conocimientos y manejos tecnológicos que intervienen en cada uno de ellos con el propósito de profundizar en las diversas herramientas de transformación proyectual que formarán a los futuros profesionales de las carreras de diseño.

Objetivos Generales:

- Indagar sobre las tecnologías pertinentes a cada uno de los diseños.
- Determinar las características y aplicaciones de cada una de ellas.
- Ejercitar la práctica tecnológica de cada uno de los diseños y profundizar en las diversas herramientas de transformación proyectual.

Contenidos Mínimos:

Contenidos mínimos:

Estudios preliminares sobre los diferentes tipos de materialidades y procesos básicos, sus propiedades. Introducción a los principales procesos de transformación tecnológica, prestando principal atención a los contenidos vinculados a las de la titulación intermedia.

Programa:

Unidad N° 1: Principios básicos de la tecnología aplicada al diseño industrial

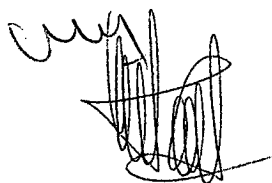
Técnicas de fabricación para el diseño de productos. Identificación de los principales procesos de conformación y transformación. Estudio de materialidades vinculadas a los procesos de transformación.

Unidad N° 2: Principios básicos de la tecnología aplicada al diseño de indumentaria

Reconocimiento de las materias primas. Fibras e hilados. Composición. Textiles y avíos. Identificación de las principales configuraciones tecnológicas de la indumentaria. Secuencia de operaciones y armado de prendas de indumentaria. Etapas y maquinarias para la producción industrial.

Unidad N° 3: Principios básicos de la tecnología aplicada al diseño en comunicación visual

Componentes gráficos para las producciones visuales. Herramientas digitales para el tratamiento de imágenes vectoriales, pixelares y combinadas. Gestión de resoluciones apropiadas para cada uso. Introducción a la impresión, tipos y características de cada una de ellas.





República Argentina – Universidad Nacional de Moreno
"1983/2023 - 40 AÑOS DE DEMOCRACIA"

Departamento de Ciencias Aplicadas y Tecnología

Disposición

Unidad N° 4: Principios básicos de la tecnología aplicada al diseño multimedial

Herramientas digitales para las producciones multimediales. Tratamiento y producción de imágenes, sonido y gráficos. Introducción a las tecnologías para animaciones. Aplicaciones para edición de sonido y video. Tecnologías para nuevos medios.

Bibliografía

- BUCH, T. (2004). Tecnología en la vida cotidiana. Editorial Eudeba.
- BUCH, T (1999). Sistemas Tecnológicos. Contribuciones a una teoría general de la artificialidad. Editorial Aique.
- CHRIS, L. (2008). Así se hace. Técnicas de fabricación para el diseño de productos. Editorial Blume.
- DE GARMO, P. (1990). Materiales y procesos de fabricación. Editorial Reverté.
- FERRER GIMENEZ, C; AMIGÓ BORRÁS, V. (2008). Tecnología de Materiales. Editorial Alfaomega.
- GIMÉNEZ, E. (2018). Coordenadas de diseño. Editorial Nobuko.
- Hollen N. (2002). Introducción a los textiles. Editorial Limusa S.A. De C.V.
- JURAN, J (1996). Juran y la calidad por el diseño. Nuevos pasos para planificar la calidad de bienes y de servicios. Editorial Díaz de Santos.
- LEFTERI, Ch. (2008). Así se hace. Editorial Blume.
- López, A y Alcalde, R. (2020). Identificación de las principales configuraciones tecnológicas de la indumentaria. Universidad de Burgos. España
- Lion, C (2006). Imaginar la tecnología. Relaciones entre tecnología y conocimiento. Editorial Strella.
- MARZOCA, A. (2009). Compendio práctico de tintes naturales vegetales en la Argentina. Editorial Orientación Gráfica Editora S.R.L.
- SANTOS, M; Diaz Cruz, R. (2015). Innovación tecnológica y procesos culturales. Editorial Fondo de cultura económica.
- SALTZMAN, A. (2004). El cuerpo diseñado. Editorial Paidós.
- SOLIVÉREZ, C. (2006). Las tecnologías en Argentina. Breve historia social. Editorial Capital intelectual.
- VERICAT; FRECCERO; RODRÍGUEZ (1999). Calidad total. Editorial Nueva Librería.
- WELLS, K. Teñido y estampación de tejidos. Editorial Acanto.

Objetivos pedagógicos:

- i. Estudiar y analizar el fenómeno tecnológico desde las distintas perspectivas vinculadas a los diseños al desarrollo de la disciplina proyectual
- ii. Introducir a los/as estudiantes en las nociones básicas y elementales del campo tecnológico de los diferentes diseños y sus posibles aplicaciones.

- iii. Capacitar en la comprensión y operación de diferentes tecnologías para dar respuesta a las problemáticas planteadas en Taller de Diseño II.

Metodología de trabajo:

La modalidad de la cursada es la de tipo "taller", entendiendo al mismo como el lugar dónde se produce el vínculo y la comunicación con la producción, tanto en nivel abstracto como concreto. En síntesis, en el trabajo grupal es donde se logra sintetizar el hacer con el pensar y con el aprendizaje.

A su vez, se encuentra la correcta relación tiempo-espacio para la convivencia, la reflexión y la conceptualización; resulta "el lugar" para la participación y el autoaprendizaje. Por cierto, se supera la idea simple del taller como lugar para aprender haciendo, ya que es ámbito también para el pensamiento, la experiencia reflexiva, el intercambio de ideas, la problematización, la investigación, el descubrimiento y la cooperación. El taller, en resumidas palabras, puede convertirse en el lugar del vínculo, la participación, la comunicación y, por ende, lugar de producción social de productos, hechos y conocimientos.

Evaluación y aprobación:

Es una materia de promoción directa, por lo tanto, su aprobación depende de la aprobación de los trabajos prácticos y de los exámenes parciales. Aquellos alumnos/as que no alcancen los objetivos durante el cuatrimestre, deberán rendir un examen final para la aprobación de la materia. Éste último, consistirá en la evaluación de los contenidos teóricos desarrollados en el cuatrimestre.

Para la aprobación de la asignatura, se adoptan las siguientes modalidades

– Por promoción directa

Para la aprobación de la asignatura por el Sistema de Promoción al finalizar el Curso Lectivo, el alumno deberá contar con los siguientes requisitos:

- a. Asistencia 75 % (setenta y cinco por ciento) clases prácticas
- b. Aprobación 100 % (cien por ciento) de los Trabajos Prácticos (TPs) y parcial/es con calificación 7 (siete) o superior. Cada una de las entregas de los trabajos de Tecnología I contará con una instancia de recuperación.

– Con examen final, como alumno regular

Cuando el alumno cumpla con los requisitos a y b, pero apruebe el/los parcial/es y el examen final integrador con calificación igual o mayor que 4 (cuatro) y menor que 7 (siete) podrá aprobar la asignatura mediante un examen final de acuerdo con la normativa de la UNM.

– Por examen libre

De acuerdo con normativa vigente.

