

FACULTAD: DESARROLLO LOCAL Y REGIONAL

PROGRAMA DE: Tecnología aplicada al Diseño de Indumentaria y Calzado

CÓDIGO: 224

HORAS DE CLASE				DOCENTE RESPONSABLE
TEÓRICAS		PRÁCTICAS		D.I. Gallego, Danna
p/semana	p/cuatrim.	p/semana	p/cuatrim.	DOCENTE COLABORADOR
1	24	1	24	D.C.V. Giunta, Ana Paula Silvina

**DESCRIPCIÓN:**

Esta asignatura tiene como objetivo acercar al alumno a la utilización de software profesional específico en los diferentes pasos del proceso de diseño, tanto para la creación de maquetado como modelado 3d, con el fin de representar técnicamente elementos de indumentaria y calzado.

Las clases se desarrollarán con un método teórico-práctico, estudiando las diferentes herramientas y procesos, y realizando ejercicios en los que los alumnos aplicarán los conceptos aprendidos en diferentes proyectos creativos.

Al finalizar el cuatrimestre, los alumnos deberán ser capaces de crear y producir proyectos, pudiendo representar con estas herramientas cualquier concepto que se requiera durante el proceso de diseño, utilizando la tecnología de manera eficiente, logrando crear figurines e ilustraciones de moda avanzadas.

**PROGRAMA SINTÉTICO:****UNIDAD I: Uso básico de software para diseño de indumentaria 3D****UNIDAD II: Uso básico de software para diseño de calzado 3D**

Vigencia años: 2018

FACULTAD: DESARROLLO LOCAL Y REGIONAL

PROGRAMA DE: Tecnología aplicada al Diseño de Indumentaria y Calzado

CÓDIGO: 224

**PROGRAMA ANALÍTICO:****UNIDAD I: Uso básico del software para diseño de indumentaria 3D**

- Delineamiento y desarrollo de conceptos básicos en la utilización de software de maquetado de indumentaria.
- Área de trabajo. El Entorno del programa: herramientas, paletas, barras, vistas 2D y 3D.
- Patrones 2D: Creación, edición, modificación de patrones.
- Costura: Creación, edición.
- Prendas virtuales 3D. Simulación, activación, desactivación, freezado de prendas.
- Tejidos: aplicación, propiedades, espesores. Animación.

**UNIDAD II: Uso básico de software para diseño de calzado 3D**

- Delineamiento de los conceptos básicos y primordiales del modelado 3D.
- Nurbs. El área de trabajo. Navegación del documento.
- Creación y edición de geometrías.
- Modelado y edición 3D. Sólidos y superficies.
- Importación y exportación.
- Modelado de calzado. Escalado y corrección de calzado y patrones según normas internacionales. Definición de patrones propios.

Vigencia años:

2018

FACULTAD: DESARROLLO LOCAL Y REGIONAL

PROGRAMA DE: Tecnología aplicada al Diseño de Indumentaria y Calzado

CÓDIGO: 224

**- BIBLIOGRAFÍA:**

- Marvelous Designer:

<http://manual.marvelousdesigner.com/display/MD4M/Marvelous+Designer+5+Manual>

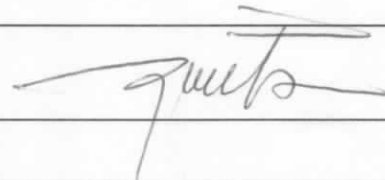
- Rhinoceros 5:

<https://www.rhino3d.com/tutorials>**DOCENTE RESPONSABLE****FIRMA**

D.I. Gallego, Danna

**DOCENTE COLABORADOR**

D.C.V. Ana Paula Giunta

**VISADO****DECANO DE FACULTAD****SECRETARIO GENERAL ACADÉMICO/  
DIRECCIÓN DE COORDINACIÓN  
EDUCATIVA**

Lic. JULIANA TOMASSINI

DECANA

FACULTAD DE DESARROLLO LOCAL Y REGIONAL  
Universidad Provincial del SudoesteArq. FERNANDA BIGLIARDI  
DIRECTORA DE COORDINACIÓN  
EDUCATIVA  
UNIVERSIDAD PROVINCIAL DEL SUDOESTE**FECHA:****RESOLUCION:****FECHA:**

Vigencia años:

2018



GOBIERNO DE LA PROVINCIA DE BUENOS AIRES

**Hoja Adicional de Firmas  
Anexo de Firma Conjunta**

**Número:**

**Referencia:** Anexo Programa Tec. Aplicada al Diseño...

---

El documento fue importado por el sistema GEDO con un total de 3 pagina/s.