



::PROGRAMA DE CARRERA::

1- DISEÑO DE INDUMENTARIA 2017 | Crea tu propia marca!!!

Duración: 10 MESES

Arancel mensual: \$1200. No hay matrícula.

Inicio: 14 de Marzo de 2017

Turno mañana: 10 a 12y30 hs (se cursa martes y jueves)

Turno noche: 19 a 21y30 hs (se cursa martes y jueves)

PLAN DE ESTUDIOS

<u>Título:</u> Diseñador de Indumentaria <u>Inscripción:</u> info@fgescuela.com.ar <u>Capacitación:</u> seguimiento personalizado	<u>Arancel mensual:</u> \$1200 <u>Arancel para apuntes:</u> \$1000 (para todo el año, se paga por única vez al inicio del curso) <u>No hay matrícula</u>
Materias de Diseño	Materias de Molderia
1-Figurines y representaciones (2 meses)	2-Diseño y Molderia básica (tejido plano) (4 meses)
3- Introducción al figurín digital (2 meses)	4-Diseño y Molderia para telas con elasticidad. Progresiones de talles (3 meses)
5-Diseño de indumentaria y armado de colección (3 meses)	6- Corte, confección y armado de indumentaria para el desfile (2 meses)
7-Geometricas y fichas técnicas (3 meses)	8- Progresiones y regresiones de talles (1 mes)

9- TESIS FINAL. DESFILE O MUESTRA EN DICIEMBRE

*El alumno obtendrá la explicación detallada de cada clase y temas complementarios, para un mejor entendimiento de la materia. Los apuntes están pensados para un mejor desarrollo de la clase y comprensión del alumno, y serán entregados en cada clase a los alumnos mediante la cursada regular!

Arancel de apuntes: \$1.000. Este importe se paga x única vez al iniciar la Carrera.

El alumno obtendrá la explicación detallada de cada clase y temas complementarios, para un mejor entendimiento de la materia. Los apuntes de cada mes están pensados para un mejor desarrollo de la clase y comprensión del alumno, y serán entregados en cada clase a los alumnos mediante la cursada regular!

*Una maquina de coser disponible para cada alumno!!!

PROGRAMAS DE MATERIAS

MATERIA: 1- Figurines y representaciones

TEMATICA: Figurín que es y para que sirve? Herramienta de comunicación del diseñador” ejemplos en clase de distintos diseñadores contemporáneos. Comprensión de la figura humana estructura ósea y muscular. Medidas y proporciones. Canon definición y distintos tipos de cánones a través de la historia y las culturas. Módulos e idealización. Estructura y simetría del cuerpo. Distintos tipos de cuerpos, relación psicológica. Diferencias corporales de acuerdo al sexo y la edad. Proporciones ideales femeninas, masculinas y de niños. Ejes estructurales, geometrización del cuerpo, muñeco, estructura fija y en movimiento. Distintas poses. Comunicación no verbal, Diferentes poses y estilos, Ejemplos de distintos figurines a través de las décadas. Proporciones del torso femenino, busto. Movimientos. Proporciones de las extremidades, brazos, piernas. Ejes, articulaciones y movimientos. Proporciones de la cabeza, relación cabeza rostro, inserción en el cuerpo, cuello, vistas desde distintos ángulos, rostro y sus elementos internos. (ojos, nariz, boca, orejas). Las manos, expresión y distintos movimientos, ejes y estructuras. El figurín en el espacio, como lograr volumen a través de la sombra. Poses de moda. Los pies estructura y ejes, distintas vistas y en movimiento, pie vestido- pie desnudo relaciones, zapatos. Representación de texturas, (paño, cuero, pieles, jeans, punto transparencias estampados etc.) a través de diferentes técnicas, pliegues y caída de géneros en el figurín. Como presento mis figurines, diseño de un espacio, integración figurín geométral, composición de las láminas para una mejor comprensión.

MODULOS: 4 meses

MATERIA: 2- Diseño y molderia básica de mujer (tejido plano)

TEMATICA: Medidas y proporciones del cuerpo. Tabla de medidas. Falda Base. Falda tubo. Variantes de faldas. Falda con vuelo, vista interna, cintura alta, cintura intermedia, cintura baja. Diferentes largos modulares. Falda con godet. Falda de media circunferencia, con cintura recta. Falda con quillas (triángulos) en laterales y centros. Base superior. Base de manga. Variantes de pinzas y recortes. Camisa básica. Cuello camisa. Manga larga con puño y pliegues en puño. Desarrollo del modo de trabajo, construcción de la base, recursos de costura, variantes de costuras, despiece de molderia. Variantes de mangas. Manga con pliegues en copa. Manga con efecto rombo. Manga con frunces en copa. Manga con flor en la copa. Manga con frunces en copa y ruedo. Manga con frunces en copa y ajustada desde el codo. Manga con frunces en en codo y ajustada desde el codo hacia abajo. Manga con vuelo desde el codo. Manga con vuelo desde la sisa. Manga japonesa. Manga japonesa corta. Variantes de cuello baby. Variantes de cuello marinero. Variantes de cuello con volados. Variantes de cuello con capucha. Camisa con recorte dior. Variantes de recortes. Camisa cruzada en cintura. Variantes de cuellos. Base superior sin pinzas. Hasta la cintura, con manga básica. Campera entallada con manga sastrero y bolsillo en recorte. Flojedad para campera. Desarrollo del modo de trabajo, construcción de la base, recursos de costura, variantes de costuras, despiece de molderia. Vestido básico. Vestidos con recortes. Vestido corte bias. Vestido solero con breteles. Variantes de escotes. Pantalón básico. Pantalón con flojedad. Pantalón entallado. Pantalón pinzado. Pantalón recto. Pantalón palazzo. Pantalón campana (Oxford). Pantalón de montar. Pantalón oriental (paisanita). Pantalón turco. Bermudas. Bermudas pinzadas. Mini-Short. Cintura alta, intermedia y baja. Pantalón Jeans. Base para enterito (catsuite). Desarrollo del modo de trabajo, construcción de la base, recursos de costura, variantes de costuras, despiece de molderia.

MODULOS: 4 meses

MATERIA: 3- Diseño de Indumentaria y armado de colección

TEMATICA: Introducción. Figurín (tipos psico-sociales). Idea principal. Idea rectora. Materiales y avíos. Conclusión “yo diseñador”, función en la sociedad. Necesidades básicas. A quien va dirigido. Usuario / Contexto - Conceptos que debemos manejar. Glosario de un diseñador. Forma. Clasificación. Análisis de un diseño, diferentes aspectos, estéticos, formales, estructurales, etc. Ejes, simetría- asimetría. Siluetas: Adherente- Insinuante-Geométrica. Ejes, simetría- asimetría. Tipologías. Noción básica de geométral. Rubro .Línea. Serie. Colección. Materiales. Clasificación de materiales (punto y plano). Búsqueda del material. Carta de materiales. Avíos ¿Cómo se analizan y se organizan? Relación Avio-textil. Tecnología. Tipos de

terminaciones y costuras según el material textil. Color. Temática del color. Clasificación del color. Significados del Color. Proporciones del color. Moldería y Talles. A quien va dirigido. Usos. Conceptos que debemos manejar. Tendencias. Colección. Distintas formas de presentación de la colección.

MODULOS: 3 meses

MATERIA: 4- Diseño y moldería para telas con elasticidad

TEMATICA: Musculosa básica. Musculosas con breteles de collareta. Remera deportiva/ chomba, con Manga caída, larga, cartera simple. Remera deportiva/ chomba, con manga corta sisada, cartera doble. Variante de remera, con vivos en manga y hombro. Musculosa cruzada en delantero, con corte debajo del busto. Musculosa con breteles collareta, cruzada en delantero. Musculosa abierta en lateral, y cruce en cintura (lateral, con cintura tipo faja debajo, y top. Manga japonesa. Manga japonesa corta. Musculosa con breteles collareta y recorte debajo del busto. Musculosa con frunces/ pinzas. Remera manga dolman y cadera entallada. Musculosa con costura y frunces. Musculosa con breteles en el hombro. Top strapless. Musculosa sisa americana. Pollera básica. Desarrollo del modo de trabajo, construcción de la base, recursos

de costura, variantes de costuras, despiece de moldería. Medidas y proporciones del cuerpo. Tabla de medidas. Falda Básica. Falda a la rodilla, con vuelo, cintura alta, cintura intermedia, cintura baja. Vestido básico deportivo con manga sisada. Vestido básico deportivo con manga ranglan Vestido tipo solero, con vuelo hasta rodilla, y buche en espalda. Variantes de vestidos. Vestido cruzado, con vuelo. Vestido cruzado, con vuelo y volados en bordes. Camisa unisex, cuello camisa, cuello mao. Campera deportiva de tendencia, con costadillo, bolsillos y capucha. Pantalón jogging, básico, con elástico en cintura, cintura alta, cintura intermedia, cintura baja. Pantalón pareo (sin costura lateral) tiro bajo. Calza corta. Calza ciclista. Calza pantalón, cintura alta, cintura intermedia, cintura baja. Trazado de base para catsuite (enterito). Pantalón Babucha. Trazado de base para catsuite (enterito). Pantalón recto. Pantalón Oxford. Mini-short. Babucha. Desarrollo del modo de trabajo, construcción de la base, recursos de costura, variantes de costuras, despiece de moldería.

Progresiones y regresiones de talles. Secuencia de talles para todas las tipologías. Progresión y regresión. Falda. Remeras. Camisas. Vestido. Pantalón. Este curso se adapta para todas las especialidades de moldería.

MODULOS: 3 meses

MATERIA: 5- Geométrales y fichas técnicas (corel 11)

TEMATICA: Geometral - Programa Corel Draw. Introducción. Que es un geometral y para qué sirve? Geométrales y fichas técnicas. El rol que cumplen en el circuito de producción. Tipos de geométrales. Corel-draw. Espacio de trabajo. Barras de herramientas primarias y secundarias. Reglas y líneas guías. Herramientas básicas – Sistema vectorial. Selección. Dar forma. Zoom. Lápiz. Círculos y elipses. Cuadrados y rectángulos. Contorno. Comenzando a trabajar. Cómo se estructura un geometral? Qué son los nodos? Desarrollo de un geometral de remera básica (frente y espalda). Ventana de transformaciones Metodología. Sistema vectorial. Desarrollo de un geometral de falda (frente y espalda). Rellenos y contornos especiales. Herramientas para sombreados. Texturas. Detalles. Medidas. Fichas de producto y producción Metodología. Sistema vectorial. Desarrollo de un geometral de pantalón (frente y espalda). Rellenos y contornos especiales. Qué es un patrón? Cómo incorporo una textura al geometral? Metodología. Sistema vectorial. Desarrollo de un geometral de vestido/ enterito (frente y espalda). Combinación y unión de geométrales básicos. Detalles y avíos (botones, cierres, cuellos). Fichas técnicas Estructuras. Qué datos deben contener? Fichas de producto. Ficha de costo. Desarrollo de una ficha personal e identificación de una marca personal. Efectos para lograr una mejor presentación (sombras, 3D, etc.) (TESIS FINAL)

T.P. sobre un emprendimiento de Indumentaria, orientando hacia una salida laboral (acorde al alumno). Esta tesis formará parte del CV que el alumno presentará en las diferentes Empresas.

MODULOS: 1 mes

MATERIA: 6 - Corte y confección y manejo de maquinas

3

TEMATICA: Objetivos: Al finalizar la materia el alumno aprenderá a tizar la prenda, cortarla y coserla por completo, incluyendo cierres, y terminaciones de costura. Trabajo en clases sobre armado de las diferentes prendas. Secuencia de operación. Telas planas y telas de punto. Trabajo de tizado. Maquina recta. Ojales. Diferentes puntos y puntadas. Maquina overlock. fruncidora. Dobladores. Pegado de elásticos. Collareta. Cortadora manual. Planchado de terminaciones. Se trabajara en forma de circuito. **MANEJO DE MAQUINAS.** Recta, overlock, corte circular hasta 1 cm., a modo de circuito, cada alumno practicara en cada máquina. **FALDA.** corte y armado de falda, como pegar entretela, armado de cintura, pegado de cierre, ruedo. **BOLSILLOS.** armado de bolsillo tipo jeans, bolsillo ojal, bolsillo con tapa **TERMINACIONES.** ruedos, rulote, fruncidos, tablas, armado de cuello. **CAMISA.** corte y armado de camisa completa. **PRENDAS DE PUNTO.** Corte y armado de polera, remera, musculosa, vista simple y doble. **PANTALON.** corte y armado de pantalón, pegado de cierre, vista y cintura. **VARIOS.** Clase de dudas, cada alumno trae sus dudas y prendas para armar a elección

MODULOS: 3 meses

MATERIA: 7 – Desfile

Los alumnos Egresados 2016 participaran del Desfile al finalizar la cursada.

Las fotos del Desfile 2013, 2014 y 2015 están publicadas en el face de FG Escuela