

Programa

Diseño de Accesorios

1997

Profesoras
Silvana Chiavetti
Elena Sprovieri
Graciela Suen



Arq. RICARDO BLANCO
DIRECTOR
AREA DE PROYECTO OBJETUAL

Enfoque Pedagógico:

A través de una serie de trabajos prácticos que contemplan el programa de esta asignatura, (considerada como de pre - orientación) se pretende recorrer un espectro variado de alternativas a través de temas conceptuales, de implicancia social o de mercado, que contengan características propias de lo proyectual, productivo, utilitario, formal y significativo. Cada ejercicio estará supeditado a la intencionalidad pedagógica.

En lo PROYECTUAL interesa el cómo y el porqué se desarrollan las estrategias particulares del proyecto.

En lo PRODUCTIVO interesa que el alumno advierta como las diferentes maneras de producir algo afecta a la manera de proyectarlo.

En lo UTILITARIO importan las relaciones con el mercado o el grupo de usuarios.

En lo FORMAL interesa que se reconozca el criterio formal, con sus criterios de pertenencia y sus rasgos de tipicidad.

En lo SIGNIFICATIVO interesa que el alumno reflexione acerca del nivel de significado que tienen los objetos.

Objetivos Generales:

*Estimular en el alumno una estructura racional de pensamiento considerando a la práctica del Diseño - proyecto y realización como un hecho de síntesis, pero el aprendizaje del mismo como un hecho analítico.

*Posibilitar en el alumno el pleno desenvolvimiento del pensamiento crítico, la definición de problemas, el razonamiento por analogía y la contextualización del análisis.

*Establecer con el alumno un diálogo permanente, tendiente al cultivo de una conciencia crítica, reflexiva y responsable.

Objetivos particulares:

*Proveer una enseñanza que le posibilite aprender en forma racional y sistemática los procesos de la práctica proyectual, dirigida a desarrollar sus posibilidades creativas y a apoyar su compromiso ético profesional.

*Que reconozca su campo de acción dentro del mundo objetual que rodea al hombre moderno.

Contenidos:

A)

El principio guía de este curso será el conjunto de problemas del diseñador en cuanto a intencionalidad, objetivos a cumplir y proceso a seguir.

B)

- *Reconocimiento del mundo de los accesorios.
- *Relaciones físicas de los objetos con el usuario.
- *Relación de la forma con la tecnología y con la función.
- *Desarrollo de los conceptos de línea, familia, sistemas.
- *Estrategias proyectuales - conceptualización y utilización.
- *Operaciones textuales y contextuales.
- *El accesorio como elemento modificador de la indumentaria.
- *Nuevos materiales y nuevos procesos.
- *Imagen de marca.
- *La innovación y sus límites.
- *Lo simbólico.
- *Concepto de mercado, gusto, moda.

Condiciones reglamentarias

a) Asistencia:

- * 80% del total de clases y por Trabajo Práctico
- * 3 faltas seguidas sin comprobantes, pérdida de la condición de regularidad.

b) Trabajos Prácticos:

Se deberán cursar en su totalidad y en forma completa con la entrega realizada en fecha.

La no entrega será causal de pérdida de la regularidad.

Pautas de Evaluación

- * Relación correcta de Análisis, Programa, Desarrollo y Solución.
- * Relación correcta de objetivos y propuesta lograda.
- * Desarrollo de presentación a nivel profesional, entendiéndose a la presentación como un objeto de diseño más.
- * Actitud y aptitud, del alumno, demostradas durante el proceso de aprendizaje.

Trabajos Prácticos

Los Trabajos Prácticos de Diseño de Accesorios están destinados a introducir al alumno en el reconocimiento de las familias tipológicas de los accesorios, en el conocimiento de las pautas proyectuales en sus instancias de proceso y desarrollo.

Bibliografía

Libros

- * Métodos de diseño Ch.Jones - G. Gilli
- * El mundo como proyecto - Otl.Aicher - G.Gilli
- * Diez puntos para un buen diseño -Dieter Rams - Artículo en Donus N° 748/ Abril 1993.
- * Ideología y metodología del diseño - Jordi Llovet - G. Gilli
- * La sintáxis de la imagen - Denis Dondis - G. Gilli.
- * Estudio de Diseño - Guillermo Gonzalez Ruiz - Emece.
- * Diseño, análisis y teoría - Marta Zatonyi - L. Técnica CP 67.
- * Bauhaus - Varios autores - Comunicaciones.
- * Arte e industria - Herbert Read - Infinito.
- * La génesis de la forma y el diseño industrial - Pablo Tedeschi - Eudeba.
- * Arte y percepción visual - Rudolf Arnheim - Eudeba.
- * Diseño y comunicación visual - Bruno Munari - G.Gilli.
- * Problemas y estrategias de diseño - Molina y Vedia - Nueva Visión.
- * Fundamentos del diseño Bi y Tridimensional - Wucius Wong - G. Gilli.
- * Enciclopedia de la Moda - Georgina O'Hara - Ediciones Destino - Barcelona.
- * Ficha de la Cátedra - "La Imagen Global" - Joan Costa
- * Ficha de la Cátedra - "El proceso proyectual" .
- * "Como nacen los objetos" - Bruno Munari - G. G. Diseño.
- * Técnicas de presentación - Dick Powell - Blume.
- * 10 principios para un buen diseño -Dieter Rams - Domus - Septiembre 1993.

Revistas

Argentina

Summa
Tipográfica

Alemania

Form

Chile

Diseño

EE.UU..

Industrial Design
Harper's Bazaar
Women's Wear Daily
Vogue

España

Ardi
On

Finlandia

Form - function

Francia

Elle

Inglaterra

Design

Italia

Domus
Interni
Abitare

TP N° 1- Reconocimiento y clasificación de accesorios.

Objetivo:

- * Extremalizar el conocimiento previo que tiene el alumno del campo de los accesorios para la indumentaria.
- * Propender a una observación activa de la realidad.

Pròcesos:

- * Memorización.
- * Investigación y verificación.
- * Clasificación y ordenamiento.

Implementación:

- * Memorización
Partiendo de la memorización, realizar la graficación y documentación de un accesorio para la indumentaria teniendo en cuenta:
La dimensión.
La forma.
Los materiales.
Los procesos de producción.
- * Investigación y verificación
Después de realizada la investigación y su análisis se compararán los datos reales con los memorizados.
- * Clasificación y ordenamiento
Los accesorios se podrán clasificar según las posibilidades y características que permitan agruparlos y den pautas posibles para el diseño:
Por la relación física con el cuerpo.
Por la relación con la indumentaria.
Por la clasificación de mercado.
Por otra que proponga el alumno.

Entrega:

En carpeta A4.

TP N° 2- Reconocimiento de un accesorio para la indumentaria.

Objetivo:

- * Conocer las estructuras del objeto de diseño de sus partes y de las relaciones entre ellas (sentido de unidad de producto).
- * Utilizar los elementos expresivos gráficos específicos y adecuados para cada tipo de dato.

Implementación:

- * Realizar la descripción gráfica y textual de un producto, de sus partes y relaciones, analizando por separado cada uno de los componentes estructurales de diseño.
A1 Análisis operativo / funcional.
B1 Análisis tecnológico / productivo.
C1 Análisis morfológico.

Entrega:

- * 3 paneles A3 (42 x29,7 cm.)
Panel 1: A1
Panel 2: B1
Panel 3: C1

Tema:

Mochila, cartera, paraguas, sombrero, anteojos, reloj, etc.

TP N° 3 - Generación de un programa.

Objetivo:

Reconocer los fundamentos del proceso proyectual.
Entrenar en la graficación de las distintas etapas del mismo.
Explotación de la noción de línea, familia y sistema de productos.

Desarrollo:

Noción de necesidad, función, uso.

Implementación:

- * Análisis de antecedentes del problema, información, recopilación de datos
- * Configuración de un listado de requerimientos y condicionantes ordenados y jerarquizados.
- * Elaboración del programa de requerimientos.
- * **Evaluación y determinación de los requerimientos y condicionantes para la elaboración de un partido.**
- * Varias alternativas.

Entrega:

En carpeta A4.

Tema:

Línea de botones para una "marca".
Análisis de la marca.
Ubicación en el mercado.

Botones sastre		hombre
Botones camisa		
Botones jean		
Botones chaqueta		mujer
Botones camisa		
Botones jean		
Botones jardinero		niños
Botones camisa		
Botones montgomery		

Desarrollos Projectuales

Objetivo:

Desarrollo del proceso proyectual con distintos temas, algunos serán resueltos en forma unitaria, otros serán, familias o series.
Interesa que el alumno profundize, en los detalles, terminaciones y la propuesta de nuevos usos.

Implementación:

- * Análisis de antecedentes y programa.
- * Determinación de la idea rectora - Partido.
- * Desarrollo del proyecto.

Entrega:

Paneles de presentación del objeto A3 en horizontal
Maqueta, prototipos.
Memoria descriptiva
Ficha técnica y planos técnicos
Fotos.

Temas:

- TP N° 4 - Agenda para una marca - MW -.
- TP N° 5 - Sombrero con anteojos para sol intercambiables (B+D)
- TP N° 6 - Mochila / Billetera / Llavero (Nina Ricci / Fendi(F)).
- TP N° 7 - Reloj pulsera (mujer y hombre)
- TP N° 8 - Pieza de adorno personal, la que mediante despiece pueda ser transformada en otras tres de uso simultáneo.

CRONOGRAMA 1º CUATRIMESTRE / DISEÑO DE ACCESORIOS / 1997.

- ABRIL**
- 9 - Charla general / presentación de la cátedra (17 hs.)
programa / diapositivas.
Ejercicio N° 1 "Reconocimiento y clasificación de Accesorios"
* Memorización.
 - 16 - Video de Accesorios - (17 hs.)
* INVESTIGACION Y VERIFICACION (corrección).
* Comienzo de la CLASIFICACION Y ORDENAMIENTO.
* Elección de un tema para el Ejerc. N° 2.
 - 23 - Ejercicio N° 2
"Descripción gráfica y textual de un producto de sus partes y relaciones".
Análisis funcional / tecnológico / morfológico.
 - 30 - Entrega colgada y crítica en general.
Para la clase siguiente, investigación grupal sobre antecedentes e historia de los avíos.
* Análisis de una marca: Vitamina / Chocolate / Guess / Nasa / Yagmour / This Week / Kosiuko / John Kook / Wrangler.
- MAYO**
- 7 - Conferencia de la empresa Apholo.
Ejerc. N° 3 - Líneas para una marca.
Corrección de la búsqueda de antecedentes.
 - 14 - Listado de requerimientos. / Análisis y elaboración del programa.
 - 21 - Corrección / Evaluación para la elaboración de partidos.
 - 28 - Partidos (varios) - corrección / Análisis y evaluación.
- JUNIO**
- 4 - Anteproyecto.
 - 11 - Desarrollo del anteproyecto.
 - 18 - Corrección del anteproyecto.
 - 25 - Corrección.
- JULIO**
- 2 - PRE-ENTREGA.
 - 16 - ENTREGA

METODOLOGIA

1) Análisis de la marca

- * Imagen de la empresa (origen y evolución).
(en sí misma y en comparación con otras empresas del rubro). (publicidad - diseño gráfico etc.) imagen de los locales.
- * Usuario o mercado meta
(analizar estos segmentos: edad - sexo - nivel socio-económico, etc.).
- * Análisis de colecciones (o serie de 3 conjuntos).
Prenda - conjunto (y su armado) - colección / sistema variaciones dentro de una serie / colección (temática inspiración).

2) Morfología de las prendas

- * Elementos conformantes (moldería y armado de las partes)
 - * Elementos constitutivos (avíos)
 - * Elementos constituyentes (materialidad con su correspondiente tecnología)
- * **Conclusiones:**
- Mecanismos de diseño (avíos como parte del diseño)
 - Profundización en el manejo de avíos - tipos (morfología)
 - Calidad
 - Materialidad
 - imagen
 - (relación de avíos con las prendas - son preponderantes o no .
 - si definen a la prenda
 - etc.

PRESENTACION APHOLOS - UBA

FECHA: 14/05 - 17h

Cátedra Textil & Indumentaria

Materia: Accesorios

Presentan: Ezequiel Holodovsky/Luciana Botner/Horacio Cardoso

Historia

Comercialización

Depto. Ventas:

Compuesto: Gte.Ventas/Vendedores/Distribuidores/Representantes.

Función: Presentar colecciones/Descubrir las Necesidades del cliente y

Comunicarlas a la Empresa/Asesorar en la utilización

de productos - servicio de consulta/Vender.

Depto. Producto/MKT:

Compuesto: Diseñadores: Industrial/Gráfico/MBA

Funciones: Desarrollo de nuevos productos/Investigación de

Mercado/Material de Ventas: Muestrario/Catalogo/Brochure

Institucional/Newsletter - APHnews/Muestras/Avisos en

revistas/Presentación en Ferias

y Exhibiciones.

Exponer situación argentina-globalización. Estrategia/Diferenciación

Necesidad de valor agregado - agilidad - alta productividad

Caso OSH KOSH - desarrollo de colección americana en Argentina.

Mención Sarmiento como fuente de artículos exóticos.

Materia Prima

Hierro

Bronce

Aluminio

Zamac - Aleación de Zinc y Aluminio (ver diferencia de posibilidades entre estampado y fundición)

Procesos

Estampado/Fundición - inyección

Galvanoplastia - Pintura/Barniz

Empaque

Distribución - Cliente

Calidad

Desarrollo

Originales

Bocetos (límites/posibilidades)

Dibujos (diseño-funciones/ broches - remaches - botones-agujeros bot. coser)

Producción

Diseño aprobado

Matrickería - grabado - acuñado - templado

Programación (cuño/matriz - tiempos necesarios p/ desarrollo)

Fabricación

Galvanoplastia/Pintura-Barnizado (ver diferencias entre alto

bajo relieve según terminaciones)

Armado (esquema dibujado)

Empaque (baja y alta complejidad)

Expedición - Distribución - Cliente

Líneas/Aplicación

Jeanswear (vaqueros/camisas/shorts/polleras/etc.)

Botones
broches
remaches
etiquetas
jardineras
línea 5000

Clásicos (sastrería/ropa vestir)
Botones

Marroquinería (carteras, cinturones, accesorios)
hebillas
etiquetas
ojalillos
marcos
ganchos
apliques
tachas clouté

Calzado (todo tipo)
hebillas
etiquetas
ojalillos

Varios
Estuches
Anteojos
Ropa Interior
Mallas
Ropa Deportiva
Sombreros/Gorras
tira-cierres

Hacer Glosario - lay out/textual

Terminación - Color
Galvanoplastia -
Baño - poner terminación
Broche - Botón de Presión
Tachas Clouté - Apliques
Etiquetas - Chapas
Zamac - Aleación de zinc/aluminio
Estampado - proceso de fabricación
Inyección - proceso de fabricación