

CARRERA DE DISEÑO DE INDUMENTARIA Y TEXTIL:

FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO
UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES

MATERIA: DISEÑO DE INDUMENTARIA III

AÑO: 1.992

PROPUESTA DIDACTICO PEDAGOGICA

OBJETIVOS

1.-GENERALIDADES:

La disciplina de Diseñar en Indumentaria involucra la producción de una Respuesta Síntesis, integrada a su vez al sistema social, cultural, económico, tecnológico de la comunidad a la que pertenece.-

Entendiéndose a Diseño de Indumentaria como la Asignatura Troncal en la que se efectúa la síntesis del conjunto de los progresivos conocimientos adquiridos y desarrollados en las distintas disciplinas de la carrera, en sus cursos no sólo se enseña a DISEÑAR, sino/ también a INTEGRAR ESOS CONOCIMIENTOS.-

El objetivo de esta Cátedra, será conducir por senderos realistas el proceso del diseño de la indumentaria. La creatividad estará dada a través de la revalorización de elementos preexistentes, concebidos como puntos de partida para la satisfacción de las necesidades propias de los usuarios.-

Se definirá el perfil de un diseñador que apunte al éxito: dando el vuelo necesario a la creatividad SIN OLVIDAR JAMAS AL USUARIO y a las pautas DEL CONTEXTO EN QUE ESTE SE DESENVUELVE.

Esta propuesta está basada en que el alumno, al finalizar esta etapa curricular, deberá poseer idoneidad responsabilidad y destreza acordes con la madurez necesaria para abordar la vida profesional.-

La Cátedra estimulará al alumno en la búsqueda de un estilo, ya que ..."Las modas pasan, y el estilo permanece"..., tendiendo a elaborar un concepto contrario al "DIVISMO DEL DISEÑADOR" y sustituyendo esta imagen por la del "CREATIVO" inmerso en las limitaciones propias del campo en el que se desarrollan las actividades.-

2.- OBJETIVOS GENERALES

Su enunciación contempla diferentes enfoques.-:

1.-Enfoque Interdisciplinario

El alumno comprenderá la ubicación e interrelación de la asignatura con la totalidad de las asignaturas de la currícula.-

2.-Enfoque Histórico

El alumno tendrá conciencia del modo en que la inventiva humana evolucionó hasta el estado actual, y de las posibilidades que nuevas técnicas o teorías fueron dando para el desarrollo de la actividad del diseñador.-

3.- Enfoque Semántico

El alumno manejará con idoneidad los sistemas de comunicación típicos de la disciplina.-

4.- Enfoque Metodológico

El alumno revelará un claro dominio de los instrumentos metodológicos para garantizar la validez de las decisiones que se tomen en el campo del Diseño de la Indumentaria.

5.-Enfoque Práctico

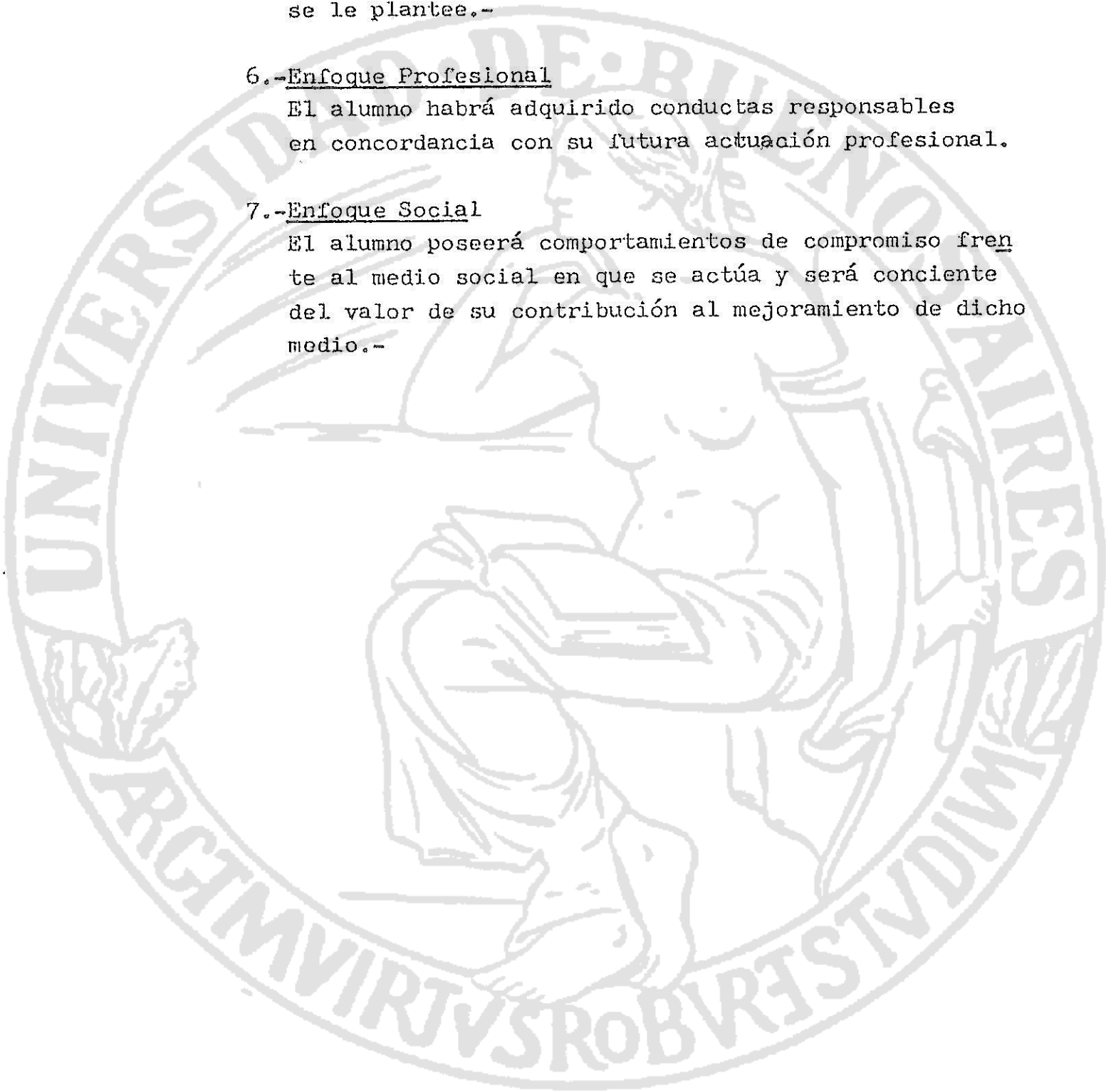
El alumno dispondrá de un conjunto de habilidades y destrezas que le permitan la aplicación flexible de las técnicas más adecuadas para cada caso que se le plantee.-

6.-Enfoque Profesional

El alumno habrá adquirido conductas responsables en concordancia con su futura actuación profesional.

7.-Enfoque Social

El alumno poseerá comportamientos de compromiso frente al medio social en que se actúa y será conciente del valor de su contribución al mejoramiento de dicho medio.-



CARRERA DE DISEÑO DE INDUMENTARIA Y TEXTIL

FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES

MATERIA: DISEÑO DE INDUMENTARIA III

AÑO: 1992

PROGRAMA

1.-INDUMENTARIA

-Qué es la Indumentaria.- Definiciones.-Alternativas.

-Funciones de la Indumentaria:

Autoconservación:

-Biológica: Abrigo/ Protección.-

-Psicológica: Seguridad/ Pudor.-

-Social: Pautas de grupo.-

-Funcional: tareas u oficios definidos.

Ocasionales:

-Ritos y costumbres.

2.-USUARIOS:

-Mercado segmentado:

Submercados:

-Por edad.-

-Por sexo.-

-Por poder adquisitivo.-

-Criterio Comercial:

Pautas del consumo que limitan el proceso creativo:

-Contexto.

-Tendencias Dominantes

-Gustos.

-Costos.

3.- LA MODA

- Definiciones.

- Instancias:

- PRET A PORTER

- DIFUSSION

- HAUTE COUTURE

- Detcada una de las instancias:

- Características: calidades de los materiales y del proceso.

- Modos de trabajo: Artesanal-Producción Masiva

- Distintos enfoques económicos: Infraestructura, cantidad de personal, /// manejo de la publicidad.-

4.- CREADORES:

- Estilos.

- Elementos diferenciales que los definen.

- Caracter.

- Entorno sociocultural y económico

- Análisis del objeto de diseño:

- Influencia externa o copia?

- Una opción: vivenciar la influencia externa recreándola a partir de los condicionantes locales (gustos, costos, materiales, etc).-

- Fuentes de inspiración:

- Ejemplos: -Música

- Otras culturas

- Otras épocas.

5.- EL DISEÑO;

- Proceso del diseño:

- Pautas:

- Personas (usuarios): Sexo, edad, antropometría.

- Materiales: diferentes texturas, géneros, cueros, etc.

- Ocasión de uso: playa, diurno, cocktail, gala.

-Idea:

-Intención (rige a la idea): Sensualidad, sobriedad, look casual, etc.-

-Linea: net, amplia, mórbida, etc.

-Tratamiento de materiales: el corte y la conjunción de materiales, dará como resultado diferentes comportamientos.

-Bocetos preliminares.

-Bocetos definitivos.

-Configuración del modelo:

-Configuración del modelo en papel.-

-Corte (correspondiendo con la instancia con que se produce, será corte por unidad en el caso de la Haute Couture, y en cantidad en el caso de la producción de Pret a Porter)

-Costura y armado de la prenda.

-Terminaciones

- Valor de la atemporalidad del diseño:

-Moda vs. vigencia.

6.-IDEA DE COLECCION

Definición de la instancia de trabajo, se trate de Pret a Porter, Difussion, Haute Couture.

-Condiciones a tener en cuenta:

-Temporada: Primavera/ Verano
Otoño/ Invierno

-Criterio de Unidad. Elementos constantes y variaciones.

-Definición del estilo y línea característico de la firma

-Condiciones del mercado: oferta/demanda, calidad de los insumos y demás elementos intervinientes, costos, etc)

-Elección de los materiales a utilizar:

- .-Calidades (relacionadas con la instancia de trabajo y las posibilidades de mercado)
- .-Texturas y colores: (condicionada por la demanda y la temporada que se trate).

7.-PRESENTACION DE LA COLECCION

-Desfiles:

-Coordinación de:

- Realización de un ficher maestro.
- Adjudicación de cada prenda.
- Prueba y correcciones.
- Ficher individual de cada mannequin.
- Percheros.
- Marcación del desfile.
- Compaginación musical.
- Iluminación y ambientación.

-Determinación del LOOK:

- Bijouterie.
- Calzados.
- Sombreros.
- Guantes.
- Medias.
- Otros.

-Otras formas de Presentación:

- Video.
- Gráfica.