



## PROGRAMA ANALÍTICO

### 1. DATOS GENERALES DE LA ACTIVIDAD CURRICULAR

#### ASIGNATURA: PROYECTO TEXTIL IV

---

- Plan de estudios: Nuevo Plan de Estudios Resolución CS n° 6183/16
- Carga horaria total: 90 horas
- Carga horaria semanal: La materia comporta una carga horaria de 6 horas semanales, distribuidas en 1 hora de clases teóricas y 5 horas de clases prácticas, durante un cuatrimestre de 16 semanas.
- Duración del dictado: 6 horas distribuidas en dos días de cursado
- Turno: Noche (lunes y jueves 19 a 22 hs)
- Tipo de promoción: Directa
- Cursado: Cuatrimestral

#### UBICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS

---

CICLO SUPERIOR DE GRADO (CSG)      NIVEL

### 2. OBJETIVOS

La materia *Proyecto textil 4* se propone profundizar el universo de posibilidades de la creación textil y de superficies. Tiene como objetivo ahondar en la noción compleja de *proyecto* en diseño y en sus problemáticas específicas articulando los conceptos desarrollados en *Proyecto Textil 3* y tomando la base de los conocimientos adquiridos para continuar reforzando conceptos y adquiriendo nuevas herramientas.

Dado que los campos de actuación del diseñador textil se han ampliado considerablemente a lo largo de las últimas dos décadas con el surgimiento de sectores más delimitados y específicos y el aporte de nuevas tecnologías, se abordará el proceso en este tercer nivel con ejercicios de mediana y alta complejidad, para ir aumentando el nivel dificultad, profundidad y especificidad a lo largo de los niveles superiores.

Se busca que los estudiantes:

- \*comprendan los aspectos metodológicos, morfológicos y analíticos de la disciplina.
- \*comprendan críticamente que toda práctica de diseño supone una instancia de investigación y proyección y desarrollen herramientas para llevar a cabo la práctica;
- \*evalúen diversas estrategias de abordaje de una proyección con fines de producción de un objeto diseñado;
- \*hagan eje en el planteo de la idea o el concepto como soporte del diseño.
- \*conozcan los diferentes rubros y los materiales específicos (indumentaria, hogar, industria)
- \*desarrollen habilidades teórico-prácticas para planificar, conducir, compartir y (auto)evaluar los diferentes estadios en un proceso de diseño;



\*asimilen que las ideas surgidas a través de una metodología proyectual sean factibles de concretarse en un producto de existencia material como resultado de un proceso productivo industrial o semi-industrial.

\*conozcan las maquinarias, los procesos, las posibilidades, los tiempos y el lenguaje específico para cada sector.

\*compartan un espacio abierto y plural para el análisis y la discusión de las problemáticas específicas abordadas, a través de la participación activa.

### 3. CONTENIDOS

#### Unidad Temática I. Gestión de proyectos. Diseño estratégico.

Características de los sistemas productivos nacionales y regionales.

Valores de sustentabilidad productiva.

Responsabilidad e inclusión social.

Generar un tipo de responsabilidad incluyente que propenda no sólo por el bienestar individual sino también por el de otros sectores sociales, identificando problemáticas de poblaciones específicas y construyendo alternativas que promuevan la solución de las necesidades identificadas e intervenidas, perfilando en los diseñadores conductas éticas, definiendo un deber activo con el otro, mediante el reconocimiento de las condiciones históricas específicas y las dimensiones sociales y económicas que lo rodean.

#### Unidad Temática II.

Planeamiento y programación de proyectos de alta complejidad comunicacional-formal y técnica.

Profundización en los condicionantes del mercado. Nuevos materiales y procesos innovadores.

Resolución de superficies textiles y no textiles y su adecuación a necesidades particulares en espacios interiores.

Adaptación de los conocimientos al desarrollo de diseños de superficie vertical, horizontal y tridimensional.

Adecuación a distintas superficies.

Reconocimiento e investigación de las características estilísticas, formales, artísticas y sociales y su interacción con el contexto.

Formación del concepto como estrategia para resolver problemas.

Aplicación del conocimiento a la presentación de diseños en base manual y digital. La idea y su materialización.

#### Modalidad de Enseñanza:

Cada clase de 3 horas se dividirá en una primera parte teórica, de carácter expositivo, ilustrada con material audiovisual y de diálogo grupal; y en la segunda parte de carácter práctico y trabajo participativo en donde se buscará que los alumnos traduzcan en ejercicios pautados los conceptos desarrollados en la primera parte de la clase.

#### Modalidad de Evaluación:

Aprobación de cursado:

Habrán distintas instancias de evaluación con el objetivo de que lo que se evalúe sea reflejo de un proceso de trabajo durante el desarrollo del cuatrimestre.

Las evaluaciones parciales tienen por objetivo no sólo internalizar las nociones y conceptos presentados en clase y desarrollados en el material de lectura obligatoria, sino también ensayar nuevas instancias de producción de conocimiento y de interrogación crítica sobre los contenidos de la materia.

La nota final será el resultado del promedio entre:

- Nota de concepto por participación e interés;
- Aprobación de los trabajos prácticos que se desarrollan en clase.



**UBA, FADU.**

Universidad  
de Buenos Aires

Facultad de Arquitectura  
Diseño y Urbanismo

### **Bibliografía**

- DE BONO, E., *Seis sombreros para pensar*, Ed. Granica, (1988)
- MUNARI, B., *Como nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual*, Ed. Gustavo Gilli, Barcelona, (1983).
- ----- *Diseño y comunicación visual. Contribución a una metodología proyectual*, Barcelona, GG Ediciones, 2016.
- SAULQUIN, S., *La moda después*, Instituto de Sociología de la Moda, Buenos Aires, (1999).
- WONG, W., *Fundamentos del Diseño*, Ed. Eduardo Gilli, Barcelona, (1995).

