



PROGRAMA ANALÍTICO

1. DATOS GENERALES DE LA ACTIVIDAD CURRICULAR

ASIGNATURA: INTRODUCCION AL PROYECTO

CATEDRA: KUC – SCHOBERT

Profesora a cargo: DI Fernanda Gutiérrez Estrada

Ayudantes: DI Lucia Martínez Obaid

DT Florencia Cristaldo

Plan de estudios: Nuevo plan de estudios (Resolución CS nº 6182/16) año 2017

- Carga horaria total: 48 horas
- Carga horaria semanal: 3 horas
- Duración del dictado: Cuatrimestral
- Turnos: Noche (de 19:30 a 22:30 hs.)
- Tipo de promoción: Directa

UBICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS

CICLO SUPERIOR DE GRADO (CSG)

NIVEL 1

2. OBJETIVOS

Introducción al Proyecto (IP) es una materia que funciona como prólogo al lenguaje y a la metodología proyectual estableciendo acuerdos para el manejo de los códigos propios de la disciplina en general y de las carreras, tanto de Indumentaria como de Textil, en particular.

En IP pretendemos promover el conocimiento y el uso de herramientas teórico – prácticas con el fin de que el alumno se ejercite en la observación y solución de diversas situaciones problemáticas a través de un método, incentivando una postura crítica que posibilite la propuesta de diversas alternativas y encontrar entre ellas, la solución más adecuada a cada planteo.

Orientamos los contenidos con la finalidad de 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.

Esta materia requiere de un espíritu participativo por parte de los alumnos, de modo tal que se involucren activamente con la modalidad de trabajo en equipo a partir del diálogo, la toma de posiciones y el debate productivo, que conduzcan a conclusiones que potencien la cursada.



3. CONTENIDOS

Unidad I

- Definiciones de Diseño: Diseño como fase de proceso productivo; Diseño como discurso (o como producción de sentido social); El concepto de “deconstrucción” aplicado al Diseño.
- Antecedentes de la actividad proyectual en la Antigüedad Andina donde el trabajo textil instaura un sofisticado sistema de pensamiento completo y acabado a partir del cual se desarrollan todos los aspectos productivos de las culturas pre incaicas.
- Diferencia y relación entre Arte y Diseño
- La función social del Diseño De qué manera y en qué medida son factibles.
- Distintas corrientes de reflexión teórica sobre el Diseño y su desarrollo histórico. Surgimiento del Diseño como disciplina y como subjetividad. Diseño y modernidad. Diseño y postmodernidad. Diseño y contemporaneidad. Formas posibles de periodización del diseño según su vinculación con los procesos productivos y su adecuación a los distintos contextos sociales.

Bibliografía utilizada y recomendada

- CHAVES, N., *El diseño invisible*, Ed. Paidós (2001)
- DELEUZE, G., *Que es el acto de creación?* , <https://www.youtube.com/watch?v=dXOzcexu7Ks&t=494s>
- DERRIDA, J., *El problema de la génesis: en la filosofía de Husserl*. Ed. Sígueme, Madrid (1990)
- DROSTE, M., *Bauhaus* , Ed. Taschen, Madrid (2006)
- JAMESON, F., *El giro cultural, Escritos seleccionados sobre el posmodernismo 1983 – 1998*, Ed. Manantial, Buenos Aires, (1999).
- MAQUET, J., *La experiencia estética*, Celeste Ediciones, Madrid, (1999).
- PEIRCE, Ch., *Obra lógico semiótica, Carta a Lady Welby*, 1904,
- SEXE, N., *Diseño.com*, Ed.Paidós, Buenos Aires, (2001)
- SIRLIN, E., *La luz en el teatro*, Inteatro Ed., Buenos Aires (2005).

Unidad II



- El proceso metodológico del proyecto, modelos y esquemas en los procesos de Diseño.
- Qué es un “PROBLEMA” en Diseño. Desarrollo completo de los elementos del problema. Condicionantes, “NECESIDADES” y requisitos del proyecto. El uso de fichas de análisis y bocetos.
- Saber proyectar. Metodología proyectual de Bruno Munari. La noción de programa en nuestro campo disciplinar. Estrategias, investigación, desarrollo, producción, verificación, implementación.
- Sectores en los que se encuentran los problemas de Diseño. Ejemplos y características generales de los distintos ámbitos. Profundización del conocimiento de los sectores textiles y de indumentaria.
- Metodologías para emplear el pensamiento lateral al proceso creativo.
- Hitos creativos en el área de indumentaria y en el área textil. La primacía del textil en materia de innovación y su versatilidad para ser utilizados en diversos ámbitos (indumentaria, decoración, arquitectura, salud, etc.).

-Bibliografía utilizada y recomendada

- De Bono, E., *Seis sombreros para pensar*, Ed. Granica, (1988)
- CHAVES, N. y BELLUCCIA, R., *La marca corporativa*, Ed. Paidós, Lanús, Bs.As. (2005).
- KUSCH, R., *Anotaciones para una estética de lo americano*, en Boletín de Arte, Facultad de Bellas Artes Nro. 11, UNLP, (1995).
- MUNARI, B., *Como nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual*, Ed. Gustavo Gilli, Barcelona, (1983).
- SAULQUIN, S., *La moda después*, Instituto de Sociología de la Moda, Buenos Aires, (1999).

Unidad III

- Impacto simbólico del diseño como práctica cultural.
- Proyecto e introducción al sistema: Principios del diseño sistémico, diseño de unidades de prendas, relación prenda – conjunto. Diseño de textiles coordinados. Uso de estrategias para la generación de sistematicidad de baja complejidad
- Nociones de “Estilo” como normas y pautas objetivas de estructura, forma, color, textura y composición que lo determinan. Desarrollo de ejemplos de estilos y sus manifestaciones en los distintos ámbitos donde se manifiestan: arquitectura, plástica, música, interiorismo, gráfica, etc. Ejercitar la observación para detectar los elementos que conformen una coherencia estilística en la obra de diseñadores textiles y de Indumentaria.
- Ámbitos posibles para el desarrollo del trabajo del diseñador textil y el diseñador de Indumentaria. Relaciones posibles de interacción entre ambas carreras y la necesidad actual del trabajo transdisciplinar para el desarrollo de proyectos.



Bibliografía usada y recomendada

- CIRLOT, J.E., *Diccionario de símbolos*, Ed. Siruela, Madrid (1997).
- CATALOGO DE EXHIBICION *Addressing the Century: 100 years of Art & Fashion*, organizado por la Hayward Gallery, London 1998 – 1999.
- HOLBORN, M., *Issey Miyake*, Ed. Taschen, Germany (1995)
- MARSAL, S., *Moda y Cultura*, Ed. Nobuko, Buenos Aires, (2003).
- MARTIN, R.; KODA, H., *Fashion and Art in the 1980s*, Ed. Rizzoli, (1989).
- WONG, W., *Fundamentos del Diseño*, Ed. Eduardo Gilli, Barcelona, (1995).

Modalidad de Enseñanza:

Cada clase tendrá un primer momento teórico de carácter expositivo y será ilustrada con diapositivas y material audiovisual. Habrá una segunda instancia de trabajo participativo y de resolución de breves ejercicios que ayuden comprender conceptos y a construir nuevos sentidos.

Se pondrá a disposición de los alumnos los textos seleccionados para cada tema y las fichas de cátedra que sean convenientes para la comprensión conceptual de los distintos temas así como las pautas de los trabajos prácticos propuestos.

En paralelo a este programa se redacta un cronograma clase a clase, detallando los contenidos semanales, los textos de consulta y ajustado a las contingencias de cada cuatrimestre.

Pautas de evaluación

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.

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;
- Un examen parcial presencial,
- Un trabajo práctico final (en equipo).