



PROGRAMA ANALÍTICO

1. DATOS GENERALES DE LA ACTIVIDAD CURRICULAR

ASIGNATURA: PROYECTO TEXTIL I

- Plan de estudios: Nuevo Plan de Estudios Resolución CS n° 6183/16
 - Carga horaria total: 240 horas
 - Carga horaria semanal: La materia comporta una carga horaria de 8 horas semanales, distribuidas en 1/2 horas de clases teóricas y 6/7 horas de clases prácticas, durante dos cuatrimestres de 16 semanas.
 - Duración del dictado: 8 horas distribuidas en dos días de cursado
 - Turno: Noche (lunes y jueves 19 a 23 hs)
 - Tipo de promoción: Directa
 - Cursado: Anual
-

UBICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS

CICLO SUPERIOR DE GRADO (CSG) NIVEL

2. OBJETIVOS

La materia *Proyecto textil 1* se propone presentar un panorama global del universo de la creación textil y de superficies. Tiene carácter introductorio a la noción compleja de *proyecto* en diseño en sus problemáticas específicas articulando el aspecto conceptual desarrollado en *Introducción al Proyecto* con una práctica particular y situada.

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 primer nivel con ejercicios de baja 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.



*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. Relación entre forma, significado y contexto.

Captar la esencia de la forma y su valor simbólico. Diferenciarla de la forma funcional. Análisis y propuesta de texturas bajo la noción de significación.

Los lenguajes simbólicos. Recuperar las habilidades poéticas, metafóricas, simbólicas para poder percibir, sentir, comprender, dar forma y comunicar la esencia del mensaje.

Introducción al proceso proyectual.

Unidad Temática II. Introducción a los estilos característicos

Concepto de estilo. Estilos artísticos y su relación con los períodos históricos. Estilos textiles; características formales y su relación con el contexto sociocultural de la época en la que surgen.

Mezcla de estilos. Abordaje del proceso de proyectual teniendo en cuenta el uso final del producto.

Unidad Temática III. Sintaxis de elementos y su relación con el aspecto compositivo

Utilización de la economía de recursos para la transmisión de la idea al diseño textil.

Relación entre individuo y diseño.

Tratamiento de resolución con argumentos figurativos y abstractos; fondo y figura; diseño único y con continuidad; el todo y las partes. Introducción a la noción de conjunto.

Maximización del discurso con mínimos recursos que serán aplicados a una tecnología determinada.

Diseño rector y coordinado. Resolución de diseño con pie.

Unidad Temática IV. Experimentación y desarrollo de muestras textiles.

La materialidad, sus diferentes manifestaciones de expresión, estructura y forma y significación.

Experimentación como concreción de la idea y verificación de la función. El concepto como sustento del proyecto. Relación entre escala, producto y espacio.

Generación de superficies de resolución modular.

Unidad Temática V. Conocimiento y aplicación de sistemas de producción artesanal e industrial. Análisis y definición de grupos de usuarios.

Imagen de usuario.

Análisis de imagen de marca comercial y su relación con su grupo de usuarios.

Proceso de digitalización e industrialización a partir de motivos concebidos manual y/o artesanalmente.

El color como elemento de comunicación. Cromaticidad; intensidad; valor; matiz; temperatura; saturación.

Resignificación a partir del color.

Unidad Temática VI. Desarrollo de proyectos textiles.

Producto, línea, serie. Elaboración de un plan de conjunto a partir de una idea de partido. Visión global del conjunto y de cada una de las partes que lo componen. Elección de los elementos que componen el conjunto y aplicación de diseño en relación a su función. Ficha de producto para su posterior producción.



Modalidad de Enseñanza:

Cada clase de 4 horas se dividirá en una primera parte teórica, de carácter expositivo, ilustrada con material audiovisual y de dialogo 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:

Habrà 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;

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).