

**UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES  
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO  
CARRERA DE DISEÑO DE INDUMENTARIA Y TEXTIL  
CATEDRA FIORINI-CAMARGO  
ASIGNATURA: DISEÑO I**

**OBJETIVOS PEDAGOGICOS GENERALES:**

Esta propuesta apunta al desarrollo de una metodología que le permita al alumno aprender los mecanismos propios de la práctica proyectual del diseño de indumentaria y textil.

Entendemos al acto de diseño como un proceso evolutivo en cuya génesis está fundamentalmente un buen análisis de los condicionantes y requerimientos del problema y cuyo fin será una síntesis de ese camino recorrido.

Consideramos prioritario que el alumno comprenda la importancia del desarrollo de una estrategia de diseño que esté sustentada por criterios morfológicos, funcionales, tecnológicos y simbólicos.

El perfil al que apuntamos es el de un diseñador que pueda comprender las relaciones complejas que existen entre teoría y práctica y que pueda valerse de éstas para la generación de sus proyectos de diseño: análisis, programa y estrategia, alternativas, proyecto y concreción.

Por tratarse de la materia troncal de la carrera, consideramos que debe ser un ámbito donde confluyan todos los conocimientos y habilidades que el alumno adquiera y desarrolle en las demás áreas.

La puesta en acción del discurso será apuntalada teniendo siempre como referencia el producto industrial pero también apostando a la innovación y reconceptualización en los proyectos de diseño, entendiendo que el ámbito universitario debe contribuir a generar ideas nuevas que alimenten en un futuro el espacio cultural.

Creemos que el diseñador debe ser, además de un detector de necesidades, un generador de interrogantes que puedan ser portadores de aquellas inquietudes que desembocan en soluciones originales e innovadoras.

Frente a las propuestas prácticas, le proponemos al alumno que apele al análisis, construya un diagnóstico, una estrategia de abordaje, con el objetivo primordial de optimizar coherentemente la relación entre el discurso conceptual y el discurso visual.

Proponemos:

-Desarrollar la capacidad de análisis y la conciencia crítica y reflexiva frente a los fenómenos relativos al diseño de indumentaria y textil así como al campo del diseño en general.

-Entender al diseño no como un campo con leyes inmanentes sino como producto del contexto particular de una época y de un lugar determinados. Se trata de considerar a esta disciplina inserta en el conjunto de las prácticas sociales.

-Resaltar los alcances y el valor de la información y la reflexión sobre los fenómenos que se desarrollan en el mercado y las tendencias particulares de un momento histórico con el objeto de potencializar la tarea proyectual.

El diseño está siempre emparentado con el desciframiento y la interpretación de necesidades y deseos que emergen del ámbito social signando modos particulares de consumo: se vuelve imperativo que el alumno se conecte también con estas problemáticas.

-Incorporar a la materia conocimientos de otras áreas a fin de conformar una metodología que haga converger diferentes perspectivas hacia el desarrollo de una mirada multidisciplinaria que enriquecerá el proceso proyectual.

-Fomentar en el alumno la valoración del propio proceso de diseño, entendiendo al proyecto como el resultado de múltiples búsquedas desde un registro racional de los aspectos formales, tecnológicos, funcionales y simbólicos (conociendo al proceso como una búsqueda múltiple y compleja)

-Sistematizar el conocimiento, sin dejar de valorar ciertas instancias de experimentación, con el fin de que el alumno se apropie de una metodología que le permita desenvolverse en el espacio laboral sin quedar supeditado a la "inspiración" o al ensayo de prueba y error.

-Familiarizar al alumno con los códigos propios de este área proyectual a fin de que puedan expresar con mayor claridad las intenciones de sus proyectos así como tener elementos que les faciliten el análisis de los fenómenos propios de su área.

-Concientizar al alumno de la responsabilidad y el compromiso ético que implica la tarea proyectual en el contexto social

-Hacer hincapié en la importancia de desarrollar propuestas de diseño que contribuyan al desarrollo y fortalecimiento de una identidad nacional, considerando al diseño como parte vital y necesaria en la construcción de un panorama cultural particular y regional.

## **OBJETIVOS PARTICULARES**

### **NIVEL1 : CUERPO-FORMA-FUNCION**

-Entender el diseño como una secuencia racional que parte de un análisis, un programa de necesidades, una estrategia, hasta llegar a la resolución del producto en base a una necesidad específica de un usuario.

-Focalizar en la organización interna del producto textil/indumentaria y su interrelación: elementos formales, compositivos, de uso y significación, sus diferentes categorizaciones y los modos de representación de los mismos

-Asimilar la importancia de la comprensión tipológica dentro del sistema de la indumentaria y el diseño textil en relación a la función / uso / usuario.

-Comprender la importancia del estudio del cuerpo humano en sus dimensiones, estructura, operatividad e interacción con el medio que lo rodea.

### **NIVEL 2: FORMA-FUNCION Y TECNOLOGIA**

-Profundizar en la relación entre forma y tecnología a partir de ejercicios de mayor complejidad en relación a la materialidad/uso/usuario e incorporar la relación entre tecnología, formas de producción y el contexto (mercado-tendencias).

-Comprender la importancia de los medios de producción, materialidad, procesos y acabados como variables tecnológicas fundamentales en la construcción de proyectos viables e innovadores en el área de la indumentaria y textil.

-Abordar la problemática de "rubros" dentro de la indumentaria y el textil con el fin de comprender la intrínseca relación entre tipologías y tecnologías (diferencias entre jeanswear, casualwear, underwear, etc)

### **NIVEL 3: FORMA-FUNCION-TECNOLOGIA-SIGNIFICADO**

-Abordar la problemática simbólica del sistema de la indumentaria y el textil. Tener en cuenta la compleja relación entre el producto/vestimenta y las tendencias culturales y de consumo en el contexto de desenvolvimiento del diseño.

-Considerar especialmente los aspectos comerciales que atañen a las variables de mercado y al rol que debe ocupar un diseñador de producto en el contexto de las empresas de indumentaria y del diseño textil.

-Vincular al máximo al alumno con las exigencias reales del mercado laboral incentivandolos al mayor grado de profesionalismo en cuanto a calidad del diseño y a la presentación y comunicación de las ideas.

-Entender el concepto de sistema/colección como el resultado de una estrategia de diseño producto de un vasto análisis de el/los/usuarios y el uso final del producto.

-Llevar a cabo proyectos que contengan premisas de aporte en un sentido cultural y social y que estén inmersas en fenómenos de importante magnitud y complejidad semántica.

#### **METODOLOGIA PARA LOS TRES NIVELES:**

El método de trabajo reunirá distintas instancias:

-Trabajos prácticos: se desarrollarán a lo largo de toda la cursada y serán el eje alrededor del cual se volcarán los conceptos y objetivos de la cátedra. Se contemplará una instancia de trabajo individual y grupal según las diferentes pautas y consignas de los distintos ejercicios. Se le dará una importancia vital a la corrección grupal en el trabajo en taller.

-El espacio del taller será vivenciado como un espacio activo de intercambio y debate y no solamente como un ámbito de evaluación. Se pondrán en práctica, además de los T.P, ejercicios válidos como esquicio donde los alumnos resuelvan distintas instancias del proyecto en cuestión en el tiempo real del taller. También se instará a los alumnos a exponer ciertos temas de análisis teórico y visual como clase especial ante sus pares.

-Clases teóricas: El objetivo será complementar y profundizar el trabajo de taller así como introducir otras temáticas que funcionen como incentivo a las tareas del taller. Además de los docentes de la cátedra, participarán docentes de otras cátedras de la carrera, de otras carreras proyectuales, y profesionales con experiencia laboral e inserción en el mercado que aportarán su valiosa trayectoria al espacio de la cátedra.

-La bibliografía servirá como punto de anclaje a los temas tratados en los trabajos prácticos y las clases teóricas. Se propondrán algunos temas de investigación a lo largo del año y se en forma grupal presentarán a modo de informe sobre alguno de los libros o publicaciones de la bibliografía dada por la cátedra.

### **\*METODOLOGIA NIVEL 3**

-Se trabajará en diversos proyectos a partir de la constitución de un equipo de producto formado por 3 a 5 alumnos que tendrán que resolver consignas de diseño de manera grupal asignándole a cada uno distintas tareas.

Esto funcionará como un acercamiento a la actividad laboral: el diseñador como miembro de un equipo de producto en el ámbito de una empresa.

#### **CONTENIDOS TEMATICOS:**

##### **DISEÑO 1 : CUERPO- FORMA-FUNCION**

-Introducción al sistema de la indumentaria y el universo textil el diseño como proceso de pensamiento lógico y racional.

-El cuerpo como soporte de la indumentaria y el diseño textil será un tema recurrente y un hilo conductor a través de todos los trabajos que se realicen en la cátedra a lo largo del año.

Nociones de antropometría y ergonomía.

Elementos de análisis y reflexión introductorios: tipologías armadas y drapeadas, familias de prendas

Primer acercamiento a la noción de conjunto, módulo, series simples

Nociones de rubros: pret a porter, sport wear, casual wear, etc.

Conceptos básicos: motivo, grilla de repetición, diseño unico y diseños coordinados

-El textil como estructura de la prenda y punto de partida para la resolución formal de la indumentaria .Texturas:bi y tridimensionales

-Relación entre forma y función: Indumentaria deportiva

Introducción al estampado: raport, tipos de estampado

-Análisis y reflexión sobre diferentes procesos proyectuales y metodologías de diseño a partir del estudio de diseñadores contemporáneos: La forma y los elementos conceptuales, interrelación de formas, estructura, anomalías formales. Vinculación de lo formal y lo conceptual.

##### **DISEÑO 2: FORMA Y TECNOLOGIA**

-La materialidad y los modos de producción y construcción de los diseños serán los puntos de mayor anclaje de este segundo nivel.

-La tecnología en el contexto de las tendencias actuales: indumentaria descartable, reciclada, de materiales no convencionales.

-Tipologías vs. tipos constructivos: análisis tecnológico/histórico de rubros particulares dentro del sistema de la indumentaria (sastrería, ropa interior, ropa deportiva)

-Problemáticas de mayor complejidad proyectual:Usuarios no convencionales.

Relación de lo formal y lo tecnológico con lo funcional.

-Indumentaria para actividades de riesgo .Relación entre prendas y accesorios

-Noción de series complejas . Concepto de colección

El análisis se apoyará en la comprensión de las variables morfológicas, tecnológicas, funcionales y conceptuales como ejes a tener en cuenta en el desarrollo del sistema. Se pondrá especial énfasis en las formas constructivas y de producción para el planteo de series complejas .

### **DISEÑO 3: FORMA- FUNCION- TECNOLOGIA- SIGNIFICADO**

- Tendencias culturales y tendencias en indumentaria. Diferencias entre tendencias y estilos dentro del sistema de la moda.
- Las variables de mercado y su incidencia en la relación diseñador-producto-consumidor.
- Imagen de marca :diseño de producto en el ámbito empresarial.
- La indumentaria y sus aspectos simbólicos: la problemática de la identidad. Connotaciones de la indumentaria en un contexto de prioridad funcional.

### **PAUTAS GENERALES DE EVALUACION:**

- La evaluación será encarada de forma permanente y no como un hecho aislado que se produce al fin de cada proyecto. Todo el proceso proyectual será evaluado de manera constante en las prácticas de taller.
- El proceso del alumno durante el ejercicio será entendido como un punto fundamental para evaluar la respuesta final a la consigna.
- Se evaluará la coherencia entre la propuesta conceptual y la resolución morfológica, tecnológica, funcional y comunicacional del diseño.
- El grado de innovación y originalidad como resultado de un profundo proceso de análisis y conclusiones sobre una problemática dada.
- El compromiso y la participación activa del alumno durante el proceso de aprendizaje.
- La presentación del proyecto será evaluada como un objetivo mas en lo que atañe a comunicación de las ideas

### **REGLAMENTO DE CATEDRA**

- 1- Total de asistencia requerida: 80% del total de las clases y por cada trabajo práctico Mas de 3 faltas seguidas implican la pérdida de la regularidad (salvo que el alumno presente un comprobante).
- 2-Los trabajos prácticos serán entregados en la fecha estipulada por la cátedra. También se exigirá la asistencia a la totalidad de los trabajos prácticos. La falta de los trabajos prácticos (entregas) podrá ocasionarle al alumno la pérdida de la regularidad.

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES  
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO  
CARRERA DE DISEÑO DE INDUMENTARIA Y TEXTIL

ASIGNATURA: DISEÑO I  
CATEDRA FIORINI-CAMARGO

T.P N° 00 : Clasificación de prendas y textiles

**Objetivos:**

- Acercarse al objeto de estudio desde múltiples perspectivas para luego poder establecer una clasificación analítica que lo inserte en el universo del diseño.
- Abordar el concepto de familias tipológicas dentro del sistema de la indumentaria y el diseño textil a partir de sus propios conocimientos.
- Establecer relaciones y puntos de conexión decisivos entre los textiles y las prendas.

**Implementación:**

A-Realizar una clasificación de los textiles y accesorios partiendo de diferentes variables ( mínimo 5 ) que permitan darle distintos ordenamientos a los objetos de estas disciplinas (grupales).

B-Verificar a partir del debate con otros grupos y la búsqueda de información los ordenamientos propuestos.

**Entrega:**

- A - 1 Panel A3 general (Gráfica y texto)
- 1 Panel A3 por variable de clasificación

**Pautas de evaluación:**

- Será evaluado el grado de observación analítica y activa sobre el universo textil / indumentaria
- La coherencia y pertinencia de los ejemplos y variables de análisis elegidos.

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES  
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO  
CARRERA DE DISEÑO DE INDUMENTARIA Y TEXTIL

ASIGNATURA: DISEÑO I  
CATEDRA: FIORINI-CAMARGO

### T.P N° 1 : El cuerpo humano-tipos corporales

#### Objetivos:

- Acercarse a las nociones básicas de antropometría y ergonomía a partir del análisis del cuerpo, sus partes y relaciones.
- Comprender la relación entre el cuerpo y el textil / indumentaria como fundamento a la hora de desarrollar cualquier proyecto de diseño.

#### Implementación:

- A - Analizar diferentes tipos corporales (hombre,mujer,niño,anciano,etc) teniendo en cuenta sus medidas, proporciones, estructura ósea y muscular, movimientos.
- B - Analizar la interacción del cuerpo en distintos medios, espacios y situaciones
- C - Producir variaciones corporales a partir de la utilización de una grilla geométrica
- D - Profundizar en la relación prenda-textil / cuerpo reflexionando sobre ejemplos concretos en el espacio del taller.

#### Entrega:

- A - 2 a 4 paneles A3 (42 X 29,7)
- B - 2 paneles "
- C - 1 panel
- D - 1 panel

#### Pautas de evaluación:

- Se focalizará en el grado de análisis que se exprese tanto desde el punto de vista gráfico como textual.
- Se considerará de especial importancia el que se evidencie una comprensión en la relación forma-función con respecto al cuerpo y sus movimientos.
- Será de vital importancia que el alumno haya explorado, a través de una búsqueda formal / expresiva acerca del cuerpo, los distintos soportes para la representación del textil y la indumentaria.

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES  
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO  
CARRERA DE DISEÑO DE INDUMENTARIA Y TEXTIL

ASIGNATURA: DISEÑO I  
CATEDRA FIORINI-CAMARGO

T.P N° 2 : Análisis tipológico : La Prenda y el Textil

**Objetivos:**

- Agudizar la observación y acercarse a la noción de tipología a partir de un análisis formal tecnológico y funcional de la prenda.
- Entender al textil como elemento determinante en la construcción de una tipología en indumentaria.

**Implementación:**

A- Analizar una prenda y su correspondiente material textil teniendo en cuenta la estructura, la composición, los elementos conformantes y sus relaciones, tipos de cerramientos, el método constructivo, los elementos que la definen como tipología, etc.(en forma gráfica y textual)

B-Realizar un despiece de la prenda y analizar su estructura interna y su relación con el textil

**Entrega:**

A-Panel A3 1-Morfología (2 a 4 paneles)  
2-Forma / Función (2 a 4 paneles)

B-Panel A3 3-Registro fotográfico de la experiencia del despiece (1panel)  
Panel A3 4-Análisis de el / los textiles (1 a 3 paneles)

**Pautas de evaluación:**

- Se tomará como punto fundamental el nivel profundo de análisis del objeto de estudio y la reflexión sobre el eje de la relación forma / función.
- La comprensión del concepto de Tipología en Textil y en Indumentaria, como resultante de una estructura, una forma y una función determinada.
- Se considerará la coherencia entre el análisis textual y la información gráfica propuesta.



a

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES  
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO  
CARRERA DE DISEÑO DE INDUMENTARIA Y TEXTIL

ASIGNATURA: DISEÑO I  
CATEDRA FIORINI-CAMARGO

**T.P N° 3 : Desarrollo proyectual : Estudio de la Forma**

Eje temático: Formas de la naturaleza  
Usuario: Hombre/mujer  
Prenda-Textura

**Objetivos:**

- Ahondar en los criterios morfológicos que definen al objeto de diseño: punto, línea, plano, volumen, composición, color, textura, equilibrio, simetría, etc.
- Desarrollar una idea de partido a partir del estudio y análisis formal de un elemento de la naturaleza que posibilite una propuesta de texturas y de prenda.
- Acercarse al concepto textil a partir de la textura.
- Entender la conexión entre el material (textura) y la estructura de la prenda.

**Implementación:**

- A- Analizar un elemento de la naturaleza a partir de sus aspectos morfológicos y compositivos.
- B-Elaborar conclusiones, programa de necesidades e idea de partido para textil e indumentaria.
- C-Experimentar con diferentes texturas que se ajusten a la idea rector (10 a 15)
- D-Seleccionar 2 texturas y elaborar en detalle.
- E- Aplicación de las texturas a una prenda (hombre o mujer)
- F-Realización del prototipo en escala 1:5 o 1:1
- G-Proceso de diseño (Carpeta A4)

**Entrega:**

- A- Paneles A3 (2 a 4)
- B- Paneles A3 (2 a 4)
- C- Paneles A3 ( 2 texturas por panel)
- D- Paneles A3 (2 a 4) Bocetos que muestren la relación de la prenda con el cuerpo, fichas técnicas con geométrales, despiece, detalles, armado.
- E- Prototipo de la prenda con la/las texturas correspondientes (escala 1:1)

**Pautas de evaluación:**

- Se considerará prioritaria la coherencia entre el análisis formal del objeto, las conclusiones, y el proyecto de diseño.
- Será fundamental la comprensión del textil/textura como generador de la prenda/estructura.
- Se evaluará la originalidad de la propuesta como resultado de un proceso analítico en relación a la forma (haciendo hincapié en los conceptos: textura, estructura).
- Se observará la presentación y comunicación del proyecto (textual y gráfica).

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES  
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO  
CARRERA DE DISEÑO DE INDUMENTARIA Y TEXTIL

ASIGNATURA: DISEÑO I  
CATEDRA FIORINI-CAMARGO

T.P N°4 : Desarrollo proyectual : Forma-Función a partir del Usuario  
Eje temático Indumentaria / Niños  
Conjunto-Raport

**Objetivos:**

- Comprender la importancia del estudio de las necesidades del usuario como punto de partida para la elaboración de un partido de diseño.
- Entender el concepto de funciones y subfunciones como método de análisis y desglose del problema de diseño a resolver.
- Practicar el estudio en paralelo de formas y funciones como nociones intrínsecamente vinculadas en el diseño de indumentaria y textil.
- Incorporar el concepto de raport dentro del campo textil y el concepto de conjunto dentro del ámbito de la indumentaria, tanto a nivel morfológico como textual.

**Implementación:**

- A-Analizar piezas textiles e imágenes de indumentaria en base a los conceptos de raport y conjunto.
- B-Realizar un exhaustivo análisis de las medidas, proporciones, movimientos y actividades de un usuario de entre 1 y 5 años de edad (bebés y niños), y la disponibilidad de materiales textiles y prendas que el mercado ofrece para éste.
- C-Desarrollar conclusiones y un programa de necesidades para dicho usuario.
- D-Proponer 2 estampados y 2 conjuntos de prendas que respondan a las actividades de recreación y de dormir para bebés o niños (sportwear/sleepwear).
- E-Elaborar una maqueta de estudio para los estampados y un prototipo en escala 1:1 de un conjunto a elección.

**Entrega:**

- A- Paneles A3 (2 a 4)
- B- Paneles A3 (2 a 4)
- C- Panel A3 (1)
- D- Paneles A3 (4 a 8)
- E-Maquetas en escala 1:1
- F-Proceso de diseño (Carpeta A4)

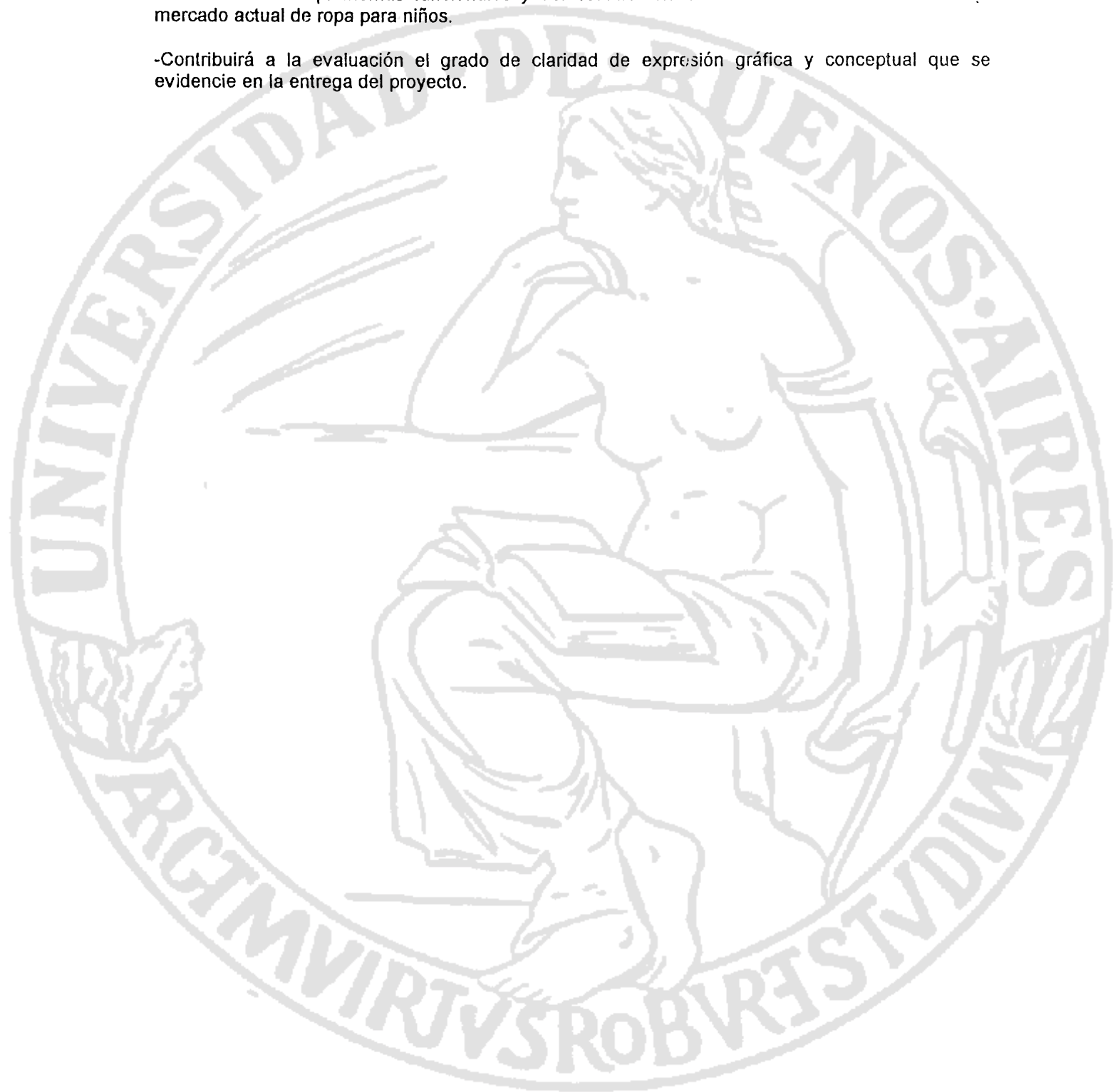
**Pautas de evaluación:**

- Será evaluada la profundidad de análisis en relación a la función y el correspondiente desarrollo de la forma de la prenda en base a este concepto. El correcto desarrollo del programa de necesidades será considerado prioritario para la búsqueda del partido de diseño.
- Será fundamental la comprensión de la especificidad del usuario y su consecuente estudio en relación al cuerpo y su relación con el medio que lo rodea.

-Se focalizará en la correcta utilización de las nociones de report y conjunto dentro del proyecto de diseño

-Se tendrá en cuenta el grado de originalidad de la propuesta como consecuencia del estudio minucioso de los problemas funcionales y del estudio crítico de los diseños existentes en el mercado actual de ropa para niños.

-Contribuirá a la evaluación el grado de claridad de expresión gráfica y conceptual que se evidencie en la entrega del proyecto.



UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES  
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO  
CARRERA DE DISEÑO DE INDUMENTARIA Y TEXTIL

ASIGNATURA: DISEÑO I  
CATEDRA FIORINI-CAMARGO

T.P N°5 : **Desarrollo proyectual : Forma-Función a partir del Usuario**  
Eje temático: Indumentaria Deportiva  
Conjuntos complementarios - Estampas unitarias-estampado-guarda

**Objetivos:**

- Concebir el programa de necesidades como el resultado de un análisis profundo del usuario/uso y como medio de formulación correcto para el desglose de un problema de diseño.
- Valorar la importancia del estudio de la operatividad del diseño: funcionamiento, modo de uso.
- Entender el concepto de rubro en indumentaria como el resultado de la interacción forma/función.
- Agudizar la percepción con respecto a los materiales específicos de un rubro y a los de otros rubros que solucionen necesidades especiales dentro de la actividad deportiva.
- Apreciar el concepto de stampa unitaria, estampado y guarda como posible recurso formal y funcional en la indumentaria deportiva.

**Implementación:**

A-Investigación sobre el deporte movimientos del cuerpo, fuerzas, tensiones, zonas críticas espacio de acción, relación con otros objetos (bicicleta, veiero etc), accesorios necesarios.

Deportes a investigar:

Ciclismo  
Pesca  
Navegación  
Esgrima  
Treking  
Equitación  
Mountain Bike  
Motocross  
Ski

B-Análisis del mercado: ofertas ya existentes en cuanto a tipologías, materiales, estampas, etc.

C-Armado del programa de necesidades (a partir de las conclusiones sobre el deporte y el estudio de mercado).

D-Desarrollo de 1 stampa unitaria (3 colores), 1 estampado (2 colores) y una guarda (monocromática) para indumentaria deportiva (tener en cuenta al menos 4 leyes formales en la composición de los mismos).

E- Desarrollo de 4 conjuntos (2 de hombre y 2 de mujer) que sean complementarios prendas de primera y segunda piel o conjuntos intercambiables según las temporadas).

F-Prototipo de un conjunto a elección con su correspondiente stampa (Escala 1:1)