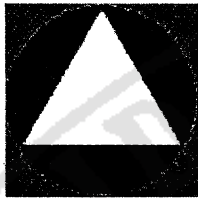


CÁTEDRA BROCHER 2014 DISEÑO DE INDUMENTARIA TURNO NOCHE



DISEÑO Y PRODUCCIÓN INDUMENTARIA:

Si bien los niveles y materias tienen distintos grados de complejidad, todas las materias que dictamos comparten un método. La diferencia está marcada por los ejercicios y la bibliografía aplicada.

Propuesta de la Cátedra:

Pocos ejercicios en profundidad con una gran carga en el proceso individual de las ideas.

Tendemos a formar diseñadores de indumentaria con una orientación hacia el vestuario espectacular.

Esta cátedra se caracteriza por la enseñanza de un método de diseño sobre estructuras de recurso constructivo, desarrollado junto con los alumnos desde el año 1992 al 2000, con reformas y adaptaciones al 2013.

Hacemos hincapié en el cómo y no tanto en el qué. Queremos que nuestros alumnos piensen por sí mismos, dejándoles bastante libertad en sus elecciones de diseño.

Dentro de la cátedra, no se aspira a enseñar moda; sí indumentos bien contruidos con una carga signica acorde a su función.

Trabajamos con el temperamento del alumno, look, estilo y su nivel de diseño, para respetarlo y orientarlo.

Se plantea enfrentar a los alumnos a problemas de diseño de indumentaria que abarquen ambos sexos, targets, rubros, materialidades, lugares y cuerpos; que varían en los distintos ejercicios.

Al inicio de cada clase de algunas jornadas educativas se dicta aproximadamente por media hora una mini-clase, sobre temas de diseño (no necesariamente de indumentaria) poco difundidos o con enfoques diferentes al standard, con la expectativa de conquistar así, el cumplimiento horario. En algunas ocasiones, será relacionado con los ejercicios de la cursada.

Se aplica el método de enseñanza Mayéutica, inductivo/deductivo, de lo general a lo particular, guiando al alumno mediante preguntas para que juntos nos acerquemos al conocimiento, a alguna de las supuestas verdades.

Se inculca una mirada/pensamiento tridimensional.

Enseñanza del color sin fórmulas ni preestablecidos rígidos no solo del campo teórico sino, también, desde lo sensible y con una justa proporción de superficie (a la manera de Matisse y Mondrian), implementando la reducción de paleta de pintura afin a la idea.

Análisis, crítica y propuestas de posibles mejoras a diseños consagrados del Siglo XX.

Incentivar una mirada que lleve a un alto nivel de lenguaje abstracto. Metalenguajes.

Promover la creatividad e innovación en el producto diseñado, trabajando con pocos recursos técnicos constructivos, explotados al máximo de sus posibilidades.

Se parte siempre de un cuadro de idea de cuatro elementos (Forma/color, uso o función, significado y tecnología) que es pensado por cada alumno y para cada ejercicio.

Incorporar recursos específicos del rubro y su vocabulario, sin descuidar otros más actuales y experimentales sin nombres aún.

Establecer una clara diferenciación entre moda (modelistas), tendencias (sistema actual) y diseño (diseñadores).

Conceptualizar la composición con sus distintos elementos constructivos y sus proporciones.

El método toma el binomio forma/color respetando la significación y no como una combinación de moltería y telas de distintos colores.

Enseñar a los alumnos a defender su trabajo y venderlo astuta y correctamente desde lo comunicacional individual.

La creatividad y la innovación son los ejes sobre los cuales se desarrolla el proceso de enseñanza/aprendizaje. No dar ejemplos gráficos a modo de enseñanza del área específica, sí de otros campos del diseño. No es conveniente enseñar algo con un ejemplo, si bien es más fácil de entender para el alumno, le fomenta la imitación impidiéndole su creación en el desarrollo e interpretación de los conocimientos a incorporar y en sus diseños.

Expectativas de logro generales:

Nuestro objetivo general como docentes universitarios es lograr que los alumnos piensen por sí solos, relacionando los conocimientos dados con los que ya poseen para poder implementar sus ideas y/o analizar las de otros.

Lograr adaptación a las circunstancias como una forma de vida, dentro del proceso de diseño en equipo (hacia el país, UBA-FADU, docentes, alumnos). Ej.: paros, cambios, problemas inesperados.

Incentivar la exploración de un solo recurso textil/constructivo para resolver todo el diseño, en un mismo ejercicio.

Plasmar las propuestas innovadoras en pequeñas pruebas de factibilidad (nuevos recursos textiles/constructivos).

Generar diseños a partir de una idea rectora propia del alumno, teniendo en cuenta la coherencia del desarrollo de tecnología, función, forma/color y significado.

Desarrollar la creatividad en su justo grado para el rubro a tratar (la significación solo puede superar al producto en el caso de lo espectacular o ropa como objeto artístico/filosófico).

Lograr que el alumno resuelva situaciones de problematización de indumentos para otras edades y target distintos al suyo.

Entender por medio de la explicación y análisis el por qué y para qué de cada tipología específica.

Lograr que los alumnos además de incorporar los objetivos generales de la materia, adquieran elementos para su auto presentación y defensa de su trabajo desde lo específicamente comunicacional.

Concientizar la necesidad de indumentos y accesorios indumentarios diferenciados según tiempo, horario, espacio y acción del usuario (nuevos rubros).

Relacionar interior/exterior de los indumentos y capas intermedias, revalorizando los interiores. Reconocer que ante una mayor cantidad de recortes y materiales, mayor es la cantidad de operaciones en la confección y costos finales. La simplicidad es una virtud.

Proporcionar una enseñanza para un nivel profesional de presentación relacionado con las exigencias del mercado actual con nuevas tecnologías. No excluyente del trabajo a mano.

Lograr abrirse al color desde la sensibilidad y no solo con la racionalidad.

Reconocer que cuantos más elementos participan de una composición, más difícil será lograr la armonía (unidad, equilibrio, homogeneidad, presencia) que es posible con muchos, pero será más complicado salvo que se los atomice o combine magistralmente.

Tomar contacto directo con las materialidades en el momento de diseñar.

Lograr unidad en la diversidad de tipologías y situaciones dentro de una prenda/conjunto/serie/colección.

Incentivar valoración de la personal imaginación, “fuera del sitio de confort” respetando el temperamento individual (que no se repita, o copie a si mismo). Que evolucione.

Actualización de la enseñanza:

Direccionar la atención del equipo docente hacia la nueva información y las necesidades del alumno.

Procesar la nueva información para luego poder transferirla a los alumnos.

Mantener el proceso de enseñanza/aprendizaje en constante ebullición.

Contenidos generales:

Analogía de los elementos constructivos de diseño con el lenguaje, ABC del diseño, su significación (comunicación visual).

El método resaltando sus virtudes. Explicación de cada una de las partes y su interacción con idea, línea, color, recurso y diseño).

Adherencias posibles: revestimiento, intermedia, contenedor y compresión.

Pautas generales y beneficios inmediatos. ¿Qué es un método?, ¿cómo se usa?, ¿para qué sirve?, ¿qué pasa al incorporarlo?

Prenda, conjunto, series (abiertas, cerradas, cortas) y colección, distintas acepciones de serie y línea. Variarán sus complejidades en cada nivel y materia.

BIBLIOGRAFÍAS:

Bibliografía: *de la creación del método, actualizada.*

Bradley quinn TECHNO FASHION Berg 2007.

Carvajal, G. Diseño Como Poética. Academia Nacional De B. A. 2005.

Crespi. I /Ferrario, J. Léxico Técnico De Las Artes Plásticas Eudeba 1985 *

Croatto, Artemio. Cidue Showcase. GFP/PN. Italia.

Doczi, G. El Poder De Los Limites Troquel *

Elam. K. GEOMETRY OF DESING Princeton Architectural Press 2001.

Escher M. C. THE GRAPHIC WORK Taschen 1990.

Le Corbusier LE MODULOR L'Architecture D'Aujord' Hui.

Le Corbusier. Le Modulor AA.

M.Dietz/M.Mönninger Japan Desing Taschen 1992.

Peiner, Wolfgang y otros.MODE I RAUM I OBJEKT AMD,Hamburg 2005.

Saunders, M/ O'Maller, C. ANDREAS VESALIUS Dover NY 1950.

Strauss,Walter THE HUMAN FIGURE by ALBERT DURER Dover 1972.

Bibliografía pedagógica: *sólo para el equipo docente.*

Avolio de Cols, Susana La tarea docente Marymar 1979.

Benedito, V Introducción a la Didáctica Barcanova, Barcelona. 1987.

Contreras, D. La didáctica y los procesos de enseñanza aprendizaje Akal, Madrid 1990.

Nerici, I. Hacia una didáctica general. Kapeluz Bs. As. 1969.

Perez Gomez, A. Los procesos de enseñanza-aprendizaje Morata, Madrid 1z. 1992.

Bibliografía por materia y ejercicio: *en cada trabajo práctico.*

Bibliografía general:

Títulos más importantes, a leer por los alumnos, marcados con un asterisco.

Albers. La interacción del color. Alianza 2006.
Arheim. El pensamiento visual. Eubeba 1976.
Arnheim. Arte y percepción visual. Eubeda.
Atkins. Art – spoke. Abbeville Press 1993.
Berger, John. Mirar De La Flor 2005.
Chuhurra, López. Estética de los elementos plásticos. PubliKar.
Chuhurra. Pensando en el arte – Gaglianone 2001.
Chuhurra. Que es la escultura. Ed. Columbia 1967.
Colchester, Cloë. The new textiles. Rizzoli International 1991.
Costa y otros. Las tribus urbanas. Ed. Paidós.*
De Bono. El pensamiento práctico Paidós.
Dondis. La sintaxis de la imagen. G G Diseño.
Gombrich. Gombrich esencial. Debate.
Hollen. Introducción a los textiles. Limusa Noriega 1994.
Ittem, Johannes Design and form VNR 1973.
Laver. Breve historia del traje y la moda. Cátedra.
Luri. El lenguaje de la moda. Paidós.
Moholí-Nagy, Lászó La nueva visión Infinito.
Munari, Bruno. Diseño y comunicación visual. Gustavo Gili S.A 1979.
Pierantoni. El ojo y la idea. Paidós.
Schemmer, Oscar. Escritos sobre arte Paidós 1987.
Schemmer, Oskar y Karin V Maur. O. Schlemmer Prestel- Verelag 1930.
Schlemmer. Oskar Schlemmer” Prestel – Verlag.
Scott. Fundamentos del diseño. Limusa 1998 *
Yajima, Isao, Figure drawing for fashion Grafhis-SHA.

Material didáctico:

Proyector de bolsillo 3M MP180, de última generación, led.2012
Archivo digital de diseño contemporáneo (procedencias múltiples).
Hoberman Sphere 1993 Desing Science Toys Ltd. N. Y.
Magnetic Roger´s Estructure 1993 Idem.
Vector flexor, 1996 Da Mert Company U. S. A.
Space clusters 1994 Bilding kits, U. S. A.
Spider – Fattish, 1993, desing: Claus Fleischhauer, Berlin/ Germany.
Kalos + Eidos + kalos 1997 Pomegrandte U.S.A.
Tensegrity, 1998 Integrety Structures, Washington DC U. S. A.
Metro – Modulor, 1987 Le Cobusier, Paris.
Tangle t.m. 1982 San Francisco , U. S. A. by Richard X. Zawitz.
Polyonzo t.m. (multi-dimensional sculture) Desinged by H. J.
Fleischer, 1993 by the O.R.B., Canada.
Kubicon Roumzeller, Germany.
Color Cube, 1998 Spittin´ Image Software, Canada.
Geometrical patterns by M. C. Escher, 1971, harry N. Abrams Inc. Publishers N.Y.

Pautas de evaluación:

La evaluación es constante en el proceso de enseñanza / aprendizaje.

Las enchinchadas son de carácter obligatorio, y su presentación es en tiempo y forma. Las hay pre-generales y generales (en ambos casos son parciales). Su calificación es orientativa. Ante varias enchinchadas de bajo nivel o ausencias se desestima la aprobación.

Cada alumno tiene una nota conceptual extraída de la participación en clase, de las mini clases, de su exposición oral, presentación y defensa de ideas, proyectos y diseños. Dicha evaluación es tenida en cuenta para la calificación final.

En las materias teórico prácticas es poco común la figura del examen recuperatorio, pero en casos especiales (bajo nivel reiterado en las enchinchadas parciales, cuando el docente lo considere, y en caso de defunción de familiar cercano comprobada con documentación) se dará a lugar.

La nota de aprobación final se termina de componer con la última presentación parcial o la entrega de la totalidad, según decida la cátedra.

Elementos que se evalúan: nivel de diseño alcanzado, participación en clase, oralidad en las presentaciones personales, asistencia y puntualidad, material presentado en las enchinchadas, nivel de dibujo, composición de página, diseño de la totalidad, originalidad, creatividad e innovación, aplicación del método, técnica, ingresos, avíos, costuras, acercamientos, maquetas, adaptación de la línea al target, concordancia entre telas diseños y tipologías, respuesta al cuadro de idea, coherencia y significación lograda en el ejercicio, terminación y fidelidad al figurín en los prototipos.

Normas de convivencia:

Los profesores nos comprometemos a respetar y educar a nuestros alumnos y juntos crecer en nuestros conocimientos.

Las clases empiezan a las 19 Hs. Se tomará lista a las 19.30. Si el alumno se retira antes de las 22, su presente se contabilizará como tarde.

La Cátedra Brocher se caracteriza por la enseñanza de un método de Diseño.

La creatividad y la innovación serán los ejes sobre los cuales se desarrollará el proceso de enseñanza /aprendizaje. Si el alumno no la usa y desarrolla los ejercicios según otros métodos y sus resultados cumplen con lo pedido, será aceptado y respetado.

El alumno deberá trabajar en clase participando en las actividades grupales, además de realizar sus propios trabajos.

El alumno tiene libertad en clase, pero no debe perturbar el clima general de trabajo. Los celulares (de docentes y alumnos) podrán estar en vibrador y quién lo desee deberá salir del aula para hablar por teléfono.

Los alumnos tienen la obligación de participar en las enchinchadas y de prestar atención a las correcciones propias y de sus compañeros.

Se convocará al alumno a hacer auto presentaciones y se les corregirá además del trabajo presentado, su exposición oral (volumen de voz utilizado, tono, conducta, nivel de lenguaje, postura corporal, claridad en la exposición, capacidad de atención/venta y entusiasmo).

El plazo para enchinchar será hasta las 19,35 del día acordado. No se aceptan presentaciones, solo en soportes digitales.

Las presentaciones serán en láminas A3. Solo los figurines y producción de fotos de los prototipos deberán estar montados sobre soporte rígido.

Los figurines deber ser a color, de cuerpo entero de 25 cm de alto, realizados con técnica libre. Se deberán presentar de frente, espalda y perfiles diferenciando las respectivas materialidades.

Deberán incluirse junto a los figurines los materiales textiles y avíos de cada conjunto/prendas. Prendas o conjuntos asimétricos llevaran dos laterales.

Los figurines no deben alterar las proporciones anatómicas normales en función de la expresividad. Nunca deberán pasarse del canon de 7 y 1/2 u 8 cabezas (en adultos). No es un figurín ilustrativo

donde todo vale. También incluir las costuras, tablas, frunces, pinzas (o cualquier otro recurso) en la representación.

Los figurines deben responder a cuerpos reales, los cuales además de la proporción del cuerpo humano, deben tener en cuenta el target al cual está dirigido el diseño, y la pose elegida debe ser acorde a lo que se quiere mostrar.

Los colores de los figurines deben responder exactamente al tinte y valor local de las muestras textiles. Si éstas tuvieran texturas o estampados, deben aparecer representados “a escala” en el figurín (por lo menos en un 60%), salvo que sean tan pequeños que desaparezcan.

Los figurines toman mayor realismo y espacialidad si tienen sombra proyectada sobre las tipologías, así también como sobre el piso y pared (los visos de realidad ayudan a la venta).

La idea del montaje es no competir ni modificar lo que queremos mostrar, por lo tanto lo mejor es utilizar un fondo neutro simple (negro, blanco, gris medio), y/o cualquier color muy des-saturado que haga contraste para poder ver la línea.

Se sugiere una línea de horizonte o zócalo que separe el piso de la pared, con la sombra proyectada sobre ambos en un valor más claro que la prenda.

Las maquetas de línea y estructura son a escala, al igual que los figurines (alto 25 Cm.).

Trabajar los bocetos en color desde el principio. El binomio forma-color debe ser inseparable.

Presentar en las entregas finales la totalidad de los trabajos realizados o la última entrega, de acuerdo a la decisión del docente. Puede haber diferencias entre distintos alumnos de una misma materia.

Los bocetos, borradores y ejercicios preliminares, se deben presentar junto con la entrega de cada ejercicio, en un sobre aparte.

Las entregas de mitad y fin de año serán en cajas rotuladas (nombre, apellido y materia) conteniendo: lo pedido en cada T. P

No se criticará el “gusto” de los trabajos, pero se encaminará al alumno a la coherencia en la realización de productos únicos, seriados y vendibles/comprables, optimizando la funcionalidad del proyecto.

Se dará a conocer a los alumnos el amplio campo laboral posible a desarrollar con los conocimientos adquiridos. No sólo Diseño de Indumentaria, sino también otras áreas donde pueden y deben tratar de incursionar como por ejemplo: la investigación histórica, investigación tecnológica de nuevos materiales y técnicas, enseñanza, adaptación de muestras al mercado local, vestuario, asesoramiento de estilos, imagen personal y corporativa, análisis y crítica, prensa, organización de producción, producción de moda, comercialización, rediseño, moldería, fichas técnicas, geométrales, materialización, distribución, museología, control de calidad, cambio de imagen, etc.

Los acercamientos a detalles son indispensables en ingresos de la prenda. También el diseño de los interiores y ubicación de etiquetas o cualquier otro avío, tienen que estar explicitado mediante dibujos y si es necesario secuenciados. Incluso en los sectores dibujados a escala real (1:1) los close-up que sólo aumentan el tamaño no aportan nada.

Las normas de convivencia se leerán y explicarán el primer día de clase a los alumnos. Tienen la posibilidad de cambiar de cátedra en caso de que no les agrade. O de ACEPTAR y ASUMIR el compromiso.

Materia: diseño y producción indumentaria.

Lista de trabajos prácticos 2014:

Segundo cuatrimestre:

1- DISEÑOS: sobre organigrama.

T.P. UNICO:

“COLECCIÓN”/ “VESTUARIO”

Opciones:

Indumentos de una marca a crear para niños adolescentes o adultos.

De una sola tipología (ropa interior, trajes de baño, etc). O rubro (ropa de trabajo, sastrería, deportiva, un deporte específico, etc. También para vestuario espectacular: ópera, teatro, cine, ballet, musical, circo, carnaval.

El TP se adaptará a la idea del alumno, siempre para varones y mujeres con una determinada cantidad de materiales y tipologías a diseñar y materializar.

Elegí lo que te apasione y que ya tengas elementos para desplegar.

PARA INDUMENTARIA:

Es el desarrollo de una colección de diseño de autor (vos), no de moda.

INVESTIGACIÓN: Lamina de definición de target al cual va dirigida, a definir por cada diseñador según: edad, sexo, formas de vida, nivel adquisitivo. *Segmentación de mercado.*

En el caso de vestuario, definir psicología de los personajes, director, definición de obra/tipo de espectáculo, coreógrafo, estética, el autor, grupo, compañía, sello. El texto y/o música son muy relevantes para el vestuario.

IDEA: desarrollar un cuadro de idea, para ambos sexos. Tiene que ser neutro (no melosamente híper femenino). En el caso de Vestuario espectacular desarrollar un cuadro de idea, que responda a la estética del grupo, compañía, autor, pero por sobretodo a la dirección (el puestista, regisseur, Mise-en-scène, Mestre carnavalesco).

INCENTIVOS: charla aclaratoria de la realidad laboral actual del mercado. Incentivar a disfrutar de la posibilidad de diseñar una serie donde decidir cada uno de los aspectos que la conforman. Denotar el gran espectro laboral que la carrera ofrece.

Color Cube, 1998 Spittin' Image Software, Canada.

RECURSO: un solo recurso técnico constructivo innovador (con pruebas de factibilidad) por sexo. El mismo recurso debe tener distintas dosis en cada serie/personaje o acto.

AVIOS: unos pocos bien seleccionados. *Coherentes con la idea en colección indumentaria, y muy variados si amerita en espectacular, diferenciar exageradamente los targets.*

La colección abarca distintas tipologías, generalmente abarcan desde que el usuario se levanta hasta que termina su día. *Salvo que la colección sea de un rubro más específico (también hay colecciones de una sola tipología).*

En vestuario espectacular, un personaje puede mantener el mismo conjunto toda la pieza o variarlo en distintos, actos, cuadros, escenas, tiempos, etc.

Para colección indumentaria dividir las tipologías en 60% superiores, 30% inferiores, 10% abrigos.

-ORGANIGRAMA: antes de diseñar, armarlo con: telas / tipologías / líneas /sexo / seis series (3 por genero). Cuadro grilla de doble entrada. *Este cuadro los va a organizar, simplificando el proceso de Diseño.*

Tres líneas para hombre y tres para mujer. Definir cantidad de conjuntos por línea.

Ejemplo:

-1er línea: 6 tipologías por sexo: 12 tipologías.

-2da línea: 8 tipologías por sexo: 16 tipologías.

-3er línea: 6 tipologías por sexo: 12 tipologías.

Si es espectacular: te guían los actos, cuadros, personajes o grupos de ellos. Aproximadamente 40 tipologías para 15 a 24 conjuntos; los protagonistas, comprimarios, pueblo o coros, etc.

-USUARIO: Definición visual de usuario para los dos sexos.

-FORMA/COLOR: líneas asimétrica y simétricas coherentes.

Color, reducción de la paleta de un cuadro de pintor consagrado internacionalmente (mayor, media y menor + acento). Acento creado, mismo valor distinto tinte (que no este incluido en mayor menor y media) para 1 de los sexos. Hacerlo en igual proporción de superficie, según la reducción de paleta del cuadro.

-Series: Definir con nombre las doce líneas a diseñar según el uso.

-MATERIALIDADES: 10 a 25 tejidos por sexo. Algunos materiales se pueden compartir en ambos sexos. Mínimo 20, máximo 50 textiles. Usar por lo menos 8 estampados en toda la colección, medianos/grandes, *no solo como pequeños detalles; para toda la tipología.*

Pensar en la relación de resistencia mecánica de los textiles y avíos, con respecto de las tipologías, ubicación y uso.

-RECURSO: general materializado escala 1:1 y láminas de fotos sobre cuerpos, desde distintos ángulos. Mantener el mismo recurso en la serie, variarlo de escala, posición, dosis.

-CATÁLOGOS: preliminares de telas de 20 x 20. Reales, acordes (resistencia mecánica) a la tipología a confeccionar.

-AVÍOS: ídem catálogos.

-BAUTIZAR: cada prenda con una palabra (no nombre, ni número) que la identifique inequívocamente, haciéndola reconocible. Dependerá mayoritariamente de las características peculiares del diseño. *Nos será de suma utilidad para:* los procesos de diseño, trato con los proveedores/confeccionistas, distribución y reposición en sucursales. Incorporar en los figurines.

En vestuario espectacular (en los grandes teatros o compañías de espectáculos) se hacen etiquetas con el nombre de la obra, del personaje y apellido del artista, acto y número de traje (según orden de entrada en escena). Generalmente van cosidas en la espalda. *Nos serán de suma utilidad para toros (reemplazos inesperados) y re-ordenar para la próxima función; también para futuras reposiciones, alquileres, préstamos o refritos.*

-FICHAS TÉCNICAS: de 3 tipologías por separado en hojas A4, detallar escala utilizada. Geométral técnico, sin “adornos” ni decoraciones: es un plano, con cotas generales y parciales. Indicar accesos, explicar como construyen la prenda con el recurso, ya que se trata de tipologías no convencionales; van a tener que profundizar las explicaciones constructivas para que entendamos y sepamos que entienden lo que proponen.

-MATERIALIZACIÓN: 2 conjuntos prototipos en escala real, uno hombre y otro mujer.

-ETIQUETAS: grifa, colgante (Hang-tag), talle, composición, marca. Decidir ubicaciones de las etiquetas. Código QR.

-PRODUCCIÓN FOTOGRÁFICA: planificar, locación, lookeo, acting, luces; para lograr con los recursos que tenemos lo más cercano a lo que proponemos como campaña.

-GRÁFICA: una misma foto adaptada para, revista, aviso, Chupete y gigantografía, (determinar la misma según target). Determinar ubicaciones.

Postal y Catalogo o programa (para espectacular) *materializado.*

-TEMPORADA: A elección.

-TIPOLOGÍAS: de los 3 segmentos o líneas hacer aproximadamente de 6 a 8 tipologías en cada grupo, armadas por conjuntos de dos a tres prendas cada una. *Respetar la proporción del organigrama, sin repetir tipologías.*

Al finalizar cada etapa se evaluarán las parcialidades. Se especificará qué hay que presentar en las enchinchadas.

- ENTREGA: todo el proceso.
- Un cuadro de idea.
- Lámina de usuarios/personajes pretendidos.
- Reducción, paleta de color.
- Organigrama de diseños.
- Figurines de frente espalda y lateral/es, con muestras de telas.
- Detalles constructivos en solapa adjunta.
- Solo el frente del figurín va con sombra proyectada.
- Catálogo/programa/cartelón/póster (que no sea mini).
- Lámina de los conjuntos más importantes en soporte rígido.
- Imagen de marca, logo/publicidades. Diseño de etiquetas y packaging.
- Ficha técnica de tres prendas con geometrales (las que materializan).
- Dos conjuntos prototipos, elegidos conjuntamente entre alumno y cátedra.
- Proceso de diseño (borradores) en sobre aparte.
- CD con el proceso completo ordenado (según instructivo) en JGP a 300 DPI. Rotular el sobre y el CD; con datos personales y de contacto. No pegar etiqueta al CD (se desbalancea, rotular con marcador permanente). Diseña y materializa el contenedor de manera que sea claro e identificador visualmente.

BIBLIOGRAFÍA:

- Apuntes de la cátedra *
- Kandinsky, Vasili. Punto y línea sobre el plano Paidós*
- Munari. Como nacen los objetos G G.
- Riviere, Margarita. Diccionario de la moda Grijalbo.
- Serfaty, Ayala. AQUACREATIONS (catálogo + cd) AC.
- Yajima, Isao, Figure drawing for fashion Grafhis-SHA.

RÉDITO DIDÁCTICO: una serie de indumentos diseñados sobre organigrama, permite aprender a organizarse, no perder tiempo. Unidad en la totalidad. Rápida posibilidad de agregar tipologías (no pensadas de antemano) y mantener la coherencia.

Si mantenemos los mismos recursos constructivos en distintas tipologías, posibilitamos que los usuarios creen nuevas combinaciones y tengan buena unidad.

* (asterísco) = lectura obligatoria.

ESC. RUPERT BROCHER
