

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

Asignatura: Diseño de Indumentaria II
Cátedra: Bendjeskov

Año Académico: . .



UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES

FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO

DISEÑO
DE
INDUMENTARIA
2

CÁTEDRA BENDJESKOV

ADJUNTO: MORAGUES, Jorge
J.T.P: VARGAS PRADA, Andrea

PROPUESTA PEDAGOGICA DE LA CATEDRA

La cátedra intenta plantear una propuesta pedagógica de acuerdo a los nuevos planes de reforma. Por este motivo desarrollaremos nuestro programa dividido en tres años, a través de los cuales se manifiestan los siguientes objetivos generales.

1er año: teórico-conceptual: donde se desarrollan todos los conocimientos y herramientas necesarias para aplicarlas prácticamente a través de los dos años restantes. Realizando verificaciones practicas a través de ejercicios cortos con síntesis didácticas a partir de la observación y la comparación con patrones ya existentes (investigación y verificación).

2do: año: teórico-practico, donde se irán ampliando, profundizando y articulando todos los conocimientos adquiridos por los alumnos a través de todas las áreas para volcarlos a la actividad proyectual específica.

3er año: resolución de problemáticas concretas de diseño de indumentaria en el ámbito analítico-proyectual, perfilando a los futuros profesionales con las necesidades actualizadas al momento de desempeñar tareas específicas en una sociedad expuesta al cambio permanente...

La idea es que los alumnos puedan estar un paso al frente en cuanto a conocimientos científicos y tecnológicos al finalizar el 3er nivel, para que ingresen al mercado laboral puedan estar preparados frente a los cambios, como así proponerlos, para el mejor funcionamiento del mismo. Viendo la realidad por la que atraviesa nuestro país, la cátedra conjuntamente con la secretaria académica, contemplara la difícil situación de nuestros alumnos ocasionada por la crisis económica, flexibilizando el tipo de las entregas sin que se alteren la calidad de los resultados proyectuales.

Frente a las características del mercado actual, hemos decidido dar un enfoque acorde; y los trabajos se dirigirán a fomentar proyectos de pequeños emprendimientos personales, que revaloricen la elaboración artesanal, haciendo énfasis en la búsqueda de una nueva alternativa de imagen nacional.

Para el año lectivo 2002 se implementara solo el programa previsto para diseño de indumentaria y textil correspondiente al 1 er, nivel, ya que los alumnos recién comienzan la carrera y podrán seguir el programa completo. Mientras tanto los alumnos de diseño II y III, cursaran siguiendo los programas anteriores con leves modificaciones, incorporándoles algunas teóricas, mesas redondas, etc. y programas de interés para los mismos.

OBJETIVOS GENERALES:

- En esta instancia como objetivo fundamental se impone la necesidad del vínculo concreto del diseñador y su proyecto con la sociedad.
- El relevamiento, análisis, diagnóstico, desarrollo y resolución óptima de una problemática en particular, vinculada con una necesidad específica.
- Aplicar en forma correcta y satisfactoria todos los conocimientos adquiridos en años anteriores, para resolver en forma creativa problemáticas más complejas, a través de un análisis profundo e integral, teniendo presente la actitud receptiva y a la vez crítica, que debe tener el diseñador frente a su entorno, para luego recién, poder proponer soluciones coherentes en forma concreta.
- Materialización de la propuesta, luego de cumplir y desarrollar las diferentes etapas del proceso de diseño,
- Verificación de la misma a partir de la existencia de un comitente específico.
- Comprender el concepto de producto, y la relación entre usuario- diseñador- mercado- producto.
- Instrumentar y entrenar a los alumnos en el manejo correcto de todos los temas y subtemas que intervienen en la definición de un producto mercado potencial, consumidor, tendencia, etc.); profundizando conceptos de masividad y exclusividad.
- Enfatizar la importancia de la imagen como código de comunicación, que utiliza el diseñador con su comitente, comprendiendo la relación producto- imagen- contexto- ideología y sus consecuentes características objetivas y subjetivas.
- Graduar la participación del docente en la gestación de los proyectos incentivando la capacidad de autocrítica, con la finalidad de lograr el accion independiente del alumno, cualidad indispensable en el desarrollo de la profesión.

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

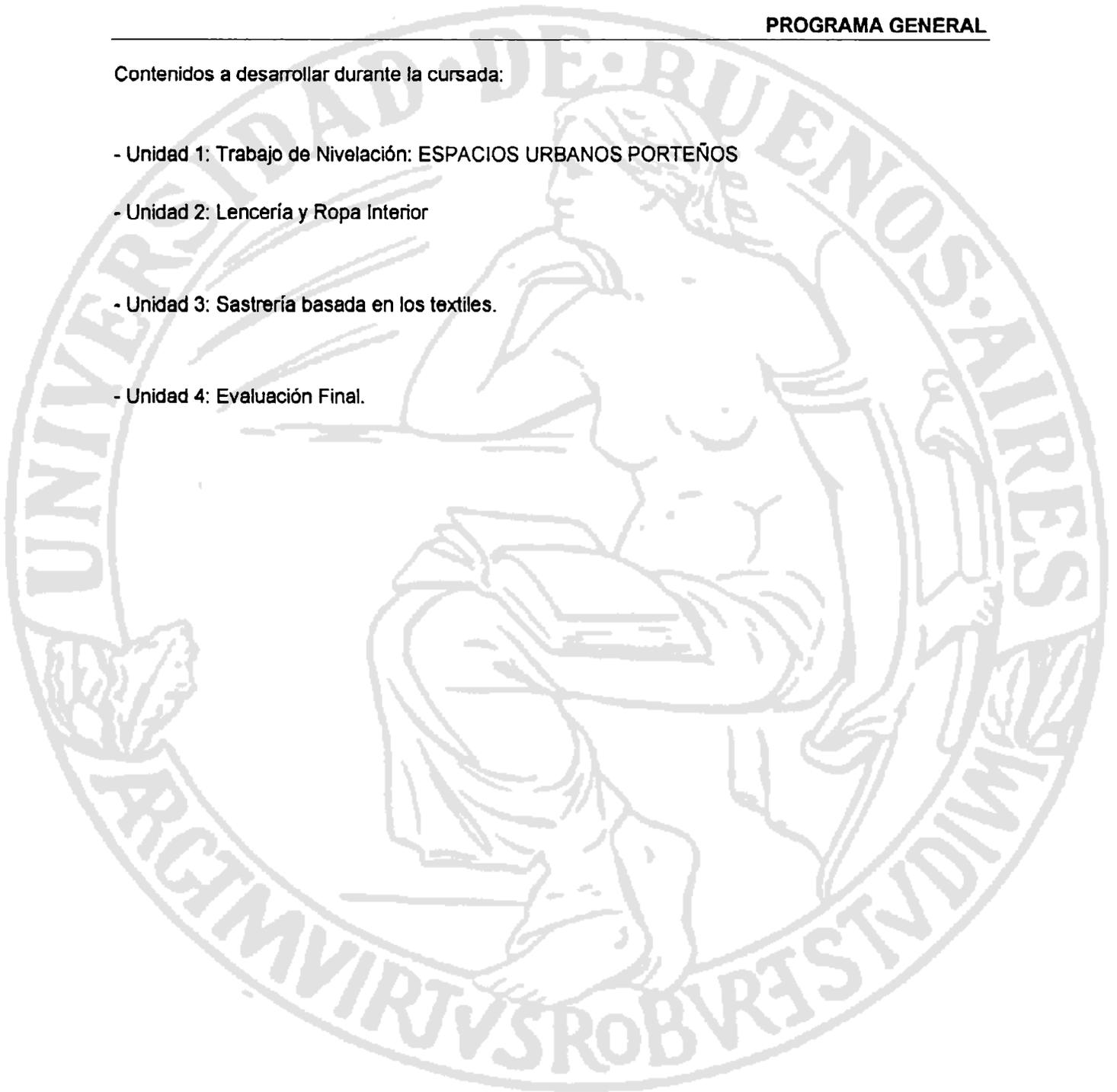
Asignatura: Diseño de Indumentaria II
Cátedra: Bendjeskov

Año Académico: .

PROGRAMA GENERAL

Contenidos a desarrollar durante la cursada:

- Unidad 1: Trabajo de Nivelación: ESPACIOS URBANOS PORTEÑOS
- Unidad 2: Lencería y Ropa Interior
- Unidad 3: Sastrería basada en los textiles.
- Unidad 4: Evaluación Final.



ESPACIOS URBANOS PORTEÑOS

Objetivos Generales:

- Rever los conceptos y mecanismos que se adquieren en niveles anteriores.
- Nivelar los conceptos entre los alumnos de diferentes cátedras.
- Comprender la importancia de la imagen los espacios urbanos porteños (barrios).
- Resolver satisfactoriamente desde la propuesta las necesidades específicas.
- La propuesta debe presentarse a través de un lenguaje expresivo y técnico adecuado para poder ser entendido por el comitente.

Temas a desarrollar:

- Relevamiento del espacio urbano.
- Influencia en las relaciones sociales dentro de un sistema cultural.
- Materiales standard: telas, entretelas, hombreras, forrerías, botones.
- Criterio de líneas y series.

Desarrollo:

- Investigar el lugar desde el punto de vista histórico, social, espacial y artístico.
- Analizar y sacar conclusiones de la información obtenida, desarrollando partido de diseño mediante una carta de tendencia.
- Diseñar líneas teniendo dos rubros.

Presentación:

- Línea femenina.
- Línea masculina.
- Investigación, memoria descriptiva, carta de tendencia, figurines, fichas técnicas, prototipo de un conjunto completo.

Criterios de corrección:

- 1- Apoyo conceptual, marco teórico.
- 2- Propuesta de Idea de partido fundamentada y clara de acuerdo a la problemática del usuario y rubro elegido.
- 3- Proceso de diseño.
- 4- Elección adecuada de materiales, acabados, avíos.
- 5- Representación técnica. Geométrales, despiece de moldería, diagramación y proporciones, detalles constructivos.
- 6- Representación gráfica. Figurines. Proporciones, representación de texturas, caída de diferentes materiales.
- 7- Prototipo.
- 8- Resolución estética en general de la entrega
- 9- Participación y dedicación.

Cronograma:

Duración del Trabajo Práctico: 9 clases

Entrega del Trabajo Práctico: 31/04

Trabajo Práctico N° 2

COLECCIÓN - SASTRERIA

Objetivos:

- Analizar la estructura interna de las prendas que corresponden a la sastrería y entender su definición como rubro.
- Investigar la evolución histórica y la importancia en la definición de roles en diferentes grupos de interacción cultural.
- Definir líneas dentro de la sastrería de hombre: vestir, sport y etiqueta
- Entender la semiótica del rubro, su lenguaje particular y los elementos proyectuales y visuales que se utilizan para definir una categoría dada en un sistema social.
- Lograr una redefinición de la sastrería teniendo en cuenta la identidad nacional dentro de las múltiples estructuras de la sociedad actual.

Temas a desarrollar:

- Identidad Nacional
- Evolución histórica de la sastrería como rubro
- Influencia en las relaciones sociales dentro de un sistema cultural.
- Estructura interna de prendas tipo, procesos de producción, maquinarias
- Materiales standard: telas, entretelas, hombreras, forrerías, botones.
- Criterio de colección: líneas y sus usos

Desarrollo:

- Investigar en profundidad la evolución histórica para una tipología en particular que corresponda a cualquiera de las 3 líneas (vestir, sport, etiqueta). por ej: Cazadoras, saco cruzado, levita, etc.
- Sobre esta evolución trazar un eje conductor desde un punto de vista particular (forma, estructura, social, etc.) y desarrollar una propuesta para esa misma tipología en la actualidad, cuyo concepto devenga del aspecto analizado.
- Desde ese partido, realizar todo el sistema de la colección completa, que incluya las 3 líneas: sport, vestir y etiqueta, y equipos completos (pantalones, camisas, chalecos, calzado, accesorios)

Entrega:

- Colección de sastrería que abarca tres líneas (vestir, sport, etiqueta), con distintas tipologías y equipos completos.
- Prototipo

Criterios de colección:

- Investigación
- Memoria descriptiva de partido, fundamentado en el resultado de la investigación
- Figurines (cantidad según criterio personal)
- Geométrales
- Fichas de producto
- Muestras de material
- Prototipo conjunto completo (1)

Cronograma:

Teórica: 31/04

Duración del Trabajo Práctico: 12 clases

Entrega del Trabajo Práctico: 22/05

Trabajo Práctico N° 3

CORSETERIA- LENCERIA- ROPA INTERIOR

Objetivos generales:

- Desarrollar una investigación profunda sobre el sistema funcional en el cual esta incluida la corsetería, lencería y ropa interior, comprendiendo las diferencias entre las tres categorías.
- Detectar la importancia de los factores sociológicos, psicológicos y culturales que se ponen en juego en la elección y uso de este rubro y analizarlos desde una perspectiva histórica.
- Releva el conjunto de posibilidades y limitaciones técnicas y morfológicas de este tipo de prendas
- Comprender el criterio de colección abarcando los tres grupos, separando a la vez por sexo y por edades (niño, adolescente, adulto), entendiendo sus diferencias y necesidades específicas (psicológicas, fisiológicas, económicas, etc).
- Proyectar el avance histórico de este rubro en las décadas futuras fundamentando el criterio de cambio elegido.

Temas a desarrollar:

- Avance histórico de la corsetería, lencería y ropa interior.
- Aspectos funcionales para cada uno. Características y necesidades de cada usuario por edad y sexo.
- Textiles aptos para el rubro.
- Tecnología necesaria: maquinarias para la confección, técnicas de corte, técnicas de producción.
- Criterio de colección.
- Relación con el pudor, la sensualidad, la sexualidad.

Desarrollo:

- Investigar las características propias de cada ítem y desarrollar una colección que incluya las tres categorías diferenciadas en hombre y mujer (niño, adolescente y adulto para cada sexo.)

- La característica principal consistirá en una proyección del avance del rubro en la próxima década, lo cual no implica trabajar desde una postura futurista espacial, sino desde una amplia perspectiva del producto, tal como se está planteando en este final de siglo. Esto requiere una revisión histórica del rubro y en especial un profundo análisis de la realidad, los acontecimientos sociales, tecnológicos, científicos, económicos, que nos rodean a fin de proyectar una tendencia hacia algunos años.

Presentación:

- Conclusiones de relevamiento histórico
- Memoria descriptiva del partido, fundamentando el cambio propuesto desde evolución social.
- Figurines, geométrales, fichas de producto, Prototipos: 2 equipos completos.

Criterios de corrección:

1- La intención de diseño en este trabajo partió fundamentalmente de las conclusiones elaboradas a partir del análisis de los acontecimientos actuales en diferentes áreas. Así se evaluó la tendencia propuesta para el rubro dentro de unos años, y como el alumno articuló este problema con sus nuevas necesidades y requerimientos con su propuesta personal.

2- Partido, consiste en la expresión proyectual de la intención de diseño. Se tuvo en cuenta como el alumno respondiendo a su propuesta dentro de la tendencia realizó una correcta y original elección de pautas de diseño a nivel tipológico, del material, compositivo, etc. para resolver el problema planteado.

3- Proceso de diseño. Se revisó todo el proceso, principalmente a través de bocetos y detalles constructivos, para ir apreciando la evolución en la resolución de la idea principal.

4- Resolución, Teniendo en cuenta los puntos anteriores se analizó la propuesta definitiva:

- concordancia o no con la intención de diseño, y su respuesta a la tendencia planteada.
- criterio de colección.

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

Asignatura: Diseño de Indumentaria II
Cátedra: Bendjeskov

Año Académico: 2003

- diferenciación de las líneas, en cuanto a sexo y edades.
- correcta respuesta a las necesidades específicas de cada sexo y edad.
- elección adecuada de materiales, acabados y avíos.

5- Representación técnica. Geométrales, despiece de moldería, diagramación y proporciones, detalles constructivos.

6- Representación gráfica. Figurines. Proporciones, representación de texturas, caída de diferentes materiales.

7- Prototipo. Elemento imprescindible para la comprobación de todo el planteado anteriormente. Verificación de la factibilidad de confección, accesos diseñados y tipo de cerramientos, aptitud de los materiales elegidos.

8- Resolución estética en general de la entrega.

9- Participación y dedicación.

Cronograma:

Duración del Trabajo Práctico: 8 clases

Entrega del Trabajo Práctico: 30/06

Trabajo Práctico N° 4

Tema: IMAGEN – COLECCIÓN

Enunciado

Partiendo de un análisis de una imagen dada, proponer una colección que responda a la misma

Objetivos

Rever aplicar las temáticas aprendida durante la cursada, coordinándolas en el armado de una colección

Metodología

La misma se implementara trabajando en grupo donde cada integrante deberá ser responsable de una línea no perdiendo el concepto e imagen general,

- La imagen y su valor semántico
- El usuario
- La temporada
- Los distintos tipos de líneas
- Diferentes tipos de rubros
- Posibilidades de seriar los conjuntos
- El armado de los conjuntos

Evaluación

Trabajo general

- Análisis y armado de la imagen general
- Ficha de producto

Trabajo individual

- Líneas
- Imagen
- Resoluciones
- Técnicas
- Colores
- Materiales
- Fichas, geométrales

Cronograma:

Duración del Trabajo Práctico: 13 clases

Entrega del Trabajo Práctico: 14/08

Trabajo Práctico N° 5

Trabajos prácticos de promoción directa de los alumnos del último año de la carrera de indumentaria y textil

TEMA N° 1
INDUMENTARIA INFANTIL

Objetivos:

- 1-Poder diferenciar las necesidades existentes en los distintos periodos de desarrollos del niño, de acuerdo a aspectos físicos, fisiológicos, psicológicos, sociológicos, intelectuales y sexuales.
- 2-Desarrollo de un estudio psico-sociológico sobre el impacto de la imagen de marca en los padres y otros miembros de un grupo familiar.
- 3-Proponer soluciones a inconvenientes funcionales que realmente existen en la industria propiciando un acercamiento a las necesidades del mercado.

Enunciado:

Proponer el trabajo de una colección que deberá prever los siguientes rubros:

- 1 ropa de recreo o tiempo libre (incluyendo traje de baño)
- 2 jeanería
- 3 tejido de punto
- 4 ropa interior
- 5 ropa de dormir
- 6 indumentaria formal
- 7 accesorios

Deberá responder a un criterio de Imagen de marca, donde se caracteriza claramente el entorno socio- económico del usuario dentro de un preciso manejo conceptual

El trabajo incluye planificación de producción, un estimado presupuesto, fichas técnicas de cada línea, ficha técnica de cada prenda, planilla de color, especificación de avíos y detalles, etc.

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

Asignatura: Diseño de Indumentaria II
Cátedra: Bendjeskov

Año Académico: 2003

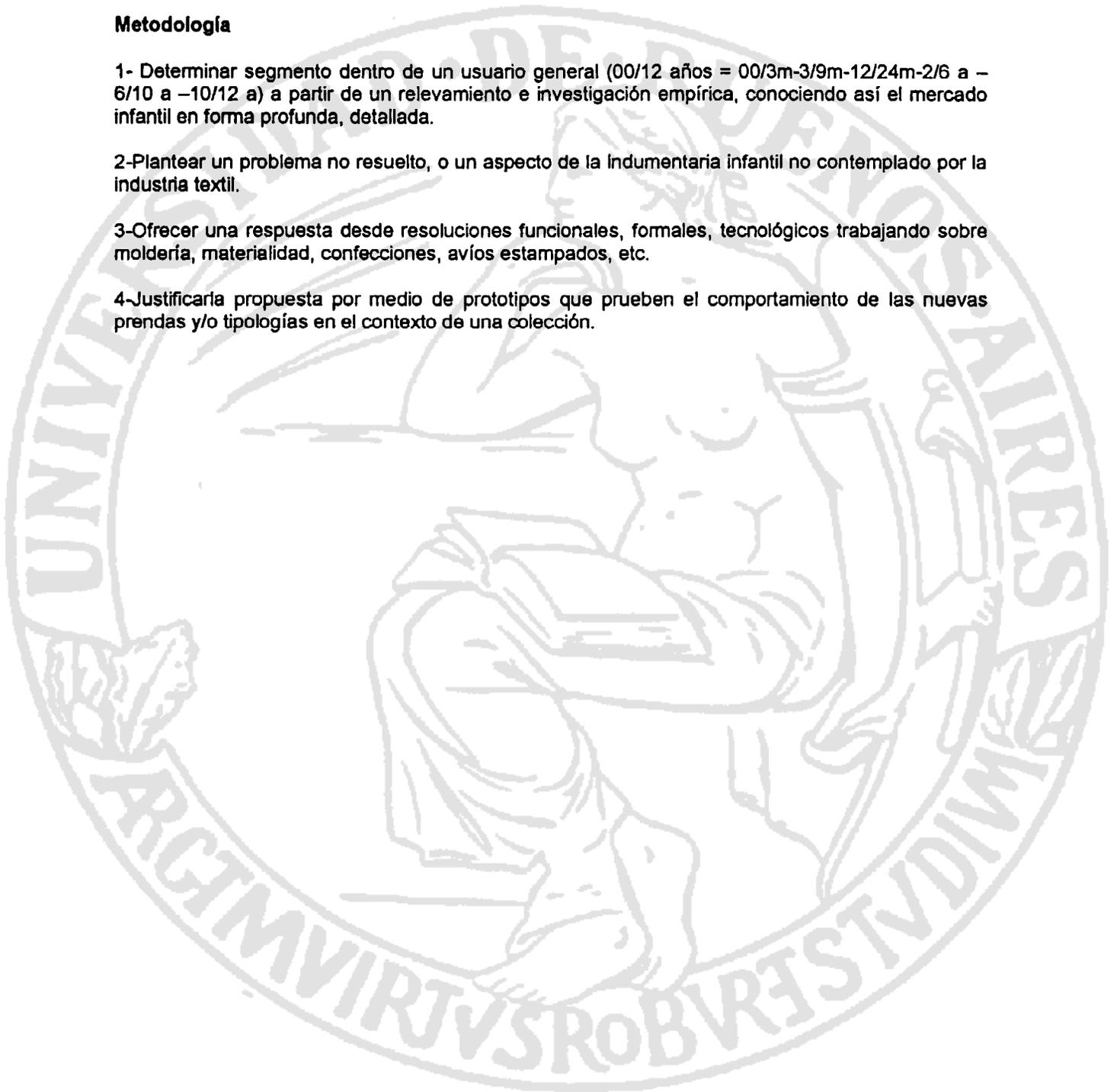
Metodología

1- Determinar segmento dentro de un usuario general (00/12 años = 00/3m-3/9m-12/24m-2/6 a – 6/10 a – 10/12 a) a partir de un relevamiento e investigación empírica, conociendo así el mercado infantil en forma profunda, detallada.

2-Plantear un problema no resuelto, o un aspecto de la indumentaria infantil no contemplado por la industria textil.

3-Ofrece una respuesta desde resoluciones funcionales, formales, tecnológicos trabajando sobre moldería, materialidad, confecciones, avíos estampados, etc.

4-Justificaría propuesta por medio de prototipos que prueben el comportamiento de las nuevas prendas y/o tipologías en el contexto de una colección.



TEMA 2°

RESIDUOS DE LA INDUSTRIA TEXTIL Y DE INDUMENTARIA

Objetivos

- 1-Insentivar la búsqueda de lo casual en un contexto planificado como es el industrial.
- 2-Introducir al alumno en el estudio de los problemas productivos desde los errores que posiblemente pueden producirse.
- 3 -Planteo alternativo de solución a problemas que en términos industriales ortodoxos serían inabordables, dando la posibilidad al diseñador de desarrollar una nueva lectura sobre las instancias productivas.

Enunciado

Proponer un trabajo utilizando aquello que ambas industria (textil, indumentaria) descartan

- 1-En caso de la industria textil, telas falladas (problemas de tejidos, teñidos, lavados, temperaturas, ligamentos, estampados, terminaciones, etc.)
- 2-En caso de indumentaria, los restos de cortes (no se refiere a los retazos sino de los restos que quedan una vez finalizado el corte, los espacios vacíos entre moldes y molde

Las prendas así obtenidas, deben estar insertas en una colección de básicos que son los que darán lugar a esos elementos residuales de la industria. Es decir, se desarrollará una colección de básicos (sportwear) dentro de la cual y en forma anexa, existirá una línea exclusiva fabricada (junto con las otras prendas básicas) con los espacios vacíos de las tizadas o con telas falladas no devueltas al proveedor. Esta colección debe incluir desarrollo e imagen de marca, planificación de la producción, estimado presupuesto, fichas técnicas de cada línea, fichas técnicas de cada prenda, descripción de avíos y detalles, plantillas de color, etc.

Metodología

- 1- Hacer un relevamiento de las posibles fallas o errores que pueden producir en el contexto de la fabricación industrial (visitar o contactar a fábricas, tintorerías, lavadero, etc.)
- 2- Plantear una situación determinada (falla del textil, aprovechamiento de espacios en tizadas, etc.) que debe resolverse por medio de una línea exclusiva dentro de una colección de básicos.
- 3- Proponer una respuesta tecnológica, formal funcional y comercial al problema planteado.
- 4- Justificar dicha solución mediante prototipos, planos de tizadas, etc. que prueben la factibilidad de lo propuesto.

TEMA N° 3

ESCUELAS Y MOVIMIENTOS EN EL ARTE Y DISEÑO EN EL SIGLO XX

Objetivos

- 1-Concebir al movimiento como totalidad ideológico-estético y a través de la identificación logra planear una propuesta personal
- 2-Familiarizarse con las tendencias del arte y diseño en forma general, no parcializada y limitada a tendencias de moda descontextualizada.

Enunciado

Elaborar una colección en base de pensamientos, hechos y características de una escuela o movimiento en el área y diseño del siglo XX

- 1-Modernismo (art nouveau)
- 2-Racionalismo –
- 3-Irracionalista (Dada)
- 4-Funcionalismo (Bauhaus)
- 5-Kitch
- 6-Postmodernidad
- 7-Desconstructivismo
- 8-Tendencias no clasificadas a partir de la década 80

Metodología

- 1-Se elegirá un movimiento o escuela propuesta y se investigará la raíz de los elementos:
 - Contexto histórico, cultural, tecnológico, etc.
 - Disciplinas en las que se refleja (arquitectura, diseño industrial, gráfica, literatura, música, Teatro, medios visuales, artes plásticas, indumentaria)
 - Artistas autores de distintas vertientes dentro del movimiento
 - Resoluciones tecnológicas- materiales
 - Posturas filosóficas y corrientes paralelas

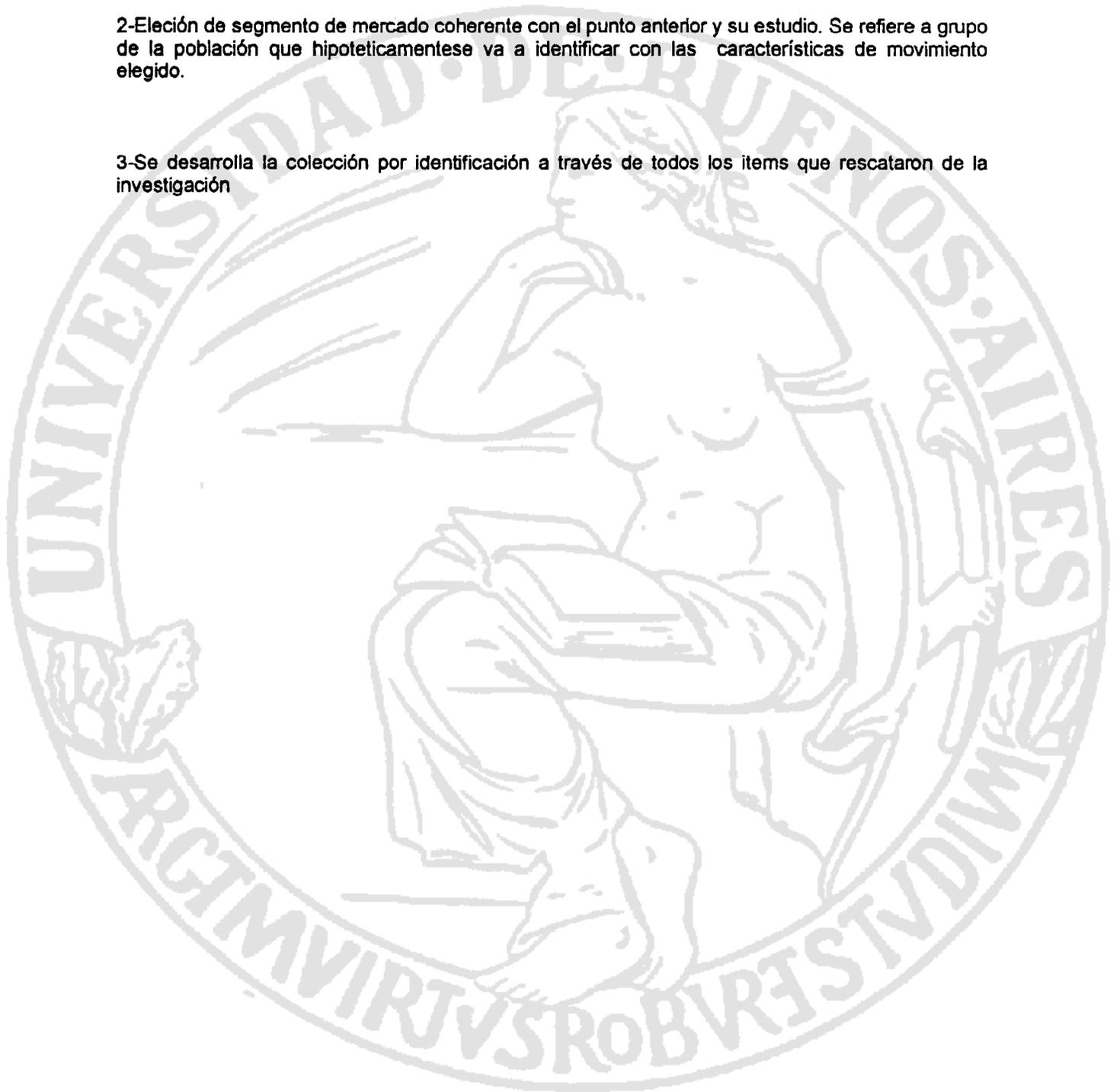
UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO
CARRERA DE DISEÑO DE INDUMENTARIA Y TEXTIL

Asignatura: Diseño de Indumentaria II
Cátedra: Bendjeskov

Año Académico: 2003

2-Elección de segmento de mercado coherente con el punto anterior y su estudio. Se refiere a grupo de la población que hipotéticamente se va a identificar con las características de movimiento elegido.

3-Se desarrolla la colección por identificación a través de todos los items que rescataron de la investigación



TEMA 4

**ESTETICA, SISTEMAS OPERATIVOS, METODOLOGIA Y OTRAS CARACTERISTICAS DE UN
DISEÑADOR DENTRO DE UN CONTEXTO EMPRESARIAL**

Objetivos:

- 1-Proyectar un trabajo personal a través de un sistema metodológico ajeno.
- 2-Trabajar hipotéticamente desde la perspectiva marcada por una empresa (Ejemplo: Lagerfeld-Chanel, Ferre-Dior)
- 3-Lograr abstenerse de la literalidad del producto final de diseñador proponiendo algo nuevo dentro del mismo cuadro.

Enunciado

Se elaborara una colección en base al sistema metodológico y operativo de un diseñador internacional contextualizando la misma dentro de un cuadro empresarial liderado por el mismo.

- 1- COME DES GARCONS
- 2- PRADA
- 3- YOHJI YAMAMOTO
- 4- VIVIENNE WESTWOOD
- 5- ANN DEMEULEMEESTER
- 6- JEAN POUL GAULTIER
- 7- ROMEO GIGLI
- 8- TIERRY MUGLER
- 9- JOHN GALEANO
- 10- CALVIN KLEIN
- 11- OZBEK

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

Asignatura: Diseño de Indumentaria II
Cátedra: Bendjeskov

Año Académico: 2013

12- ISSEY MIYAKE

13- ALEXANDRE MCQUEEN

14- CALLAGHAN

15- GIORGIO ARMANI

16- CLAUDE MONTANA

Metología

1-Se elijirá un diseñador y se recopilara la mayor cantidad de material posible (fotos, videos, notas, artículos, sobre su trabajo)

2-Se procede luego a un análisis profundo, teniendo en cuenta los siguientes -elementos:
contexto (pais, movimientos paralelos en otras disciplinas que definen la tendencia en general, mercado, etc.)

-posturas ideológicas dentro del mismo contexto

-operativa morfológica de armado de conjuntos

-Temas a la que apela el referente

3-Se reelabora la propuesta, ejemplo; plantear una colección en base a la investigación para el mercado local, o suponiendo que uno trabaja en el staf de su empresa, etc.

4-Se procede al proceso de diseño, manteniendo el sistema operativo, preferencias en general y se elaborara un tema diferente (ejemplo, si analisan a Mugler, no tomar tema los insectos)

TEMA 5

CINE Y SU LENGUAJE – UN MEDIO MULTIDISCIPLINARIO

Relevamiento de todos los aspectos técnico- audio- visuales (arte, edición, sonido, género, ect.)

Y adaptación de ellos al diseño de una colección de indumentaria.

Objetivos

1-Trasladar la estética de un producto proveniente de otra área de diseño, en este caso el cine, a un colección de indumentaria.

2-Identificación en base de las características de la película de potencial sector de mercado que propondrá a tratar.

3-Proyectar el diseño de la colección sobre la base de la película elegida, saliendo de la literalidad el vestuario y el personaje, a través de una visión propia que surgirá de análisis de la película como un producto multidisciplinario.

Enunciado

Proponer una colección inspirada en un film donde los componentes de la misma sean considerados (propuesta de diseño, rubros, conjuntos, series, líneas, usuarios, etc.)

1-TIEMPOS VIOLENTOS

2-MATRIX

3-CORRE LOLA CORRE

5-EL EXTRAÑO MUNDO DE JAKC

6-KAMA SUTRA

7-GATACA

Metodología

TEMA 6

INDUMENTARIA DEPORTIVA

Se propone trabajar una colección de indumentaria deportiva, teniendo en cuenta sus necesidades específicas

Objetivos

- 1-Entrenarse en el área de la indumentaria que requiere resolver problemas específicos y cubrir necesidades varias.
- 2-Relacionar imagen más función, necesidad más función
- 3-Resolver la problemática de color ligado a la función deportiva
- 4-Resolver en las diferentes líneas la presencias de auspiciante y a la vez de la marca de indumentaria (propuesta por el diseñador)

Enunciado

Proponer una colección de indumentaria deportiva donde se deba contemplar cuatro (4) líneas:

- 1-COMPETENCIA
- 2-TRAINING
- 3-RECREO
- 4-ACCESORIOS

Metodología:

- 1-Desarrollar una colección de ropa deportiva (dentro de una imagen de marca propuesta por el diseñador), integrada a varios deportes (por lo menos dos)
- 2-Dentro de cada deporte se desarrollara una propuesta que incluirá varias líneas: competición- trainig- recreo- accesorios.
- 3-Cada deporte tendrá un auspiciante, relacionando imagen propuesta
- 4-Resolver funcionalidad- ergonomía- necesidades- seguridad- confort- identidad, como condicionantes de diseño. Condicionates climáticos y geográficos.

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

Asignatura: Diseño de Indumentaria II
Cátedra: Bendjeskov

Año Académico:

- 1-Análisis de la trayectoria cinematográfica del director, visión general de su postura ideológica y estética
- 2-Recopilación de todo tipo de información bibliográfica, gráfica, crítica, etc.
- 3-Aprender los códigos del cineasta dentro del lenguaje cinematográfico.
- 4-Elección de un sector de mercado y rubro acorde, que derive de la película elegida
- 5-Evaluación y estudio de este mercado.
- 6-Proceder a la elaboración de una colección exclusiva y realización de su reflejo en tres líneas masivas en el contexto de la misma colección
- 7-Elaboración de los diseños verificándolos mediante prototipos a nivel toile (elegiendo la escala considerada por el alumno)
- 8-En la presentación procurar a mantener el manejo de toda la expresión plástica dentro del marco estético propuesto por el film elegido

