

**UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES
FACULTAD DE ARQUITECTURA DISEÑO Y URBANISMO
CARRERA DIT
CATEDRA FIORINI CAMARGO
2019**

Prof. Mg DI Veronica Fiorini y Prof. Mg DT Marisa Camargo

**INTRODUCCIÓN AL PROYECTO (IP)
Asignatura Cuatrimestral (45 hs)**

PRESENTACION

Esta materia aporta al estudiante distintas ópticas acerca de los procesos de diseño en el campo proyectual y específico del diseño de indumentaria y textil. Los aspectos metodológicos del proyecto son abordados en forma conceptual y empírica desde una concepción disciplinar, exploratoria y crítica de los saberes y tradiciones del diseño.

Los debates en torno al abordaje del proyecto en el campo de diseño de indumentaria y textil dialogan con otros campos y son presentados como un espacio teórico crítico de introducción a la práctica del proyecto. Múltiples visiones sobre los modos de conceptualizar, investigar y desarrollar conceptos e ideas en el desarrollo de prácticas de diseño, apuntalan una asignatura que despliega, de modo introductorio, tres grandes bloques conceptuales: recorridos metodológicos, condicionantes y estrategias, y principios del pensamiento de serie en el campo del proyecto.

OBJETIVOS

- Indagar en diferentes herramientas y modelos metodológicos del diseño en general y específicos del área de indumentaria y textil.
- Concientizar acerca de los recorridos teóricos que generan tensiones en el campo del diseño. Reflexionar acerca de las tradiciones y rupturas histórico-sociales ligadas a los distintos métodos y modos de abordaje de los proyectos de diseño.
- Considerar los procesos de diseño en términos de innovación, y construcción simbólica, y poner en contexto dichos ejes en términos culturales e históricos.
- Proyectar ideas y conceptos de diseño desde una visión crítica a partir de la comprensión de los alcances vinculados a distintos usuarios, contextos de uso y concreciones formales y de significación.
- Abordar la problemática metodológica en relación al sistema prenda-conjunto y principios básicos del planteo de serie en indumentaria y textil.
- Enfatizar los aspectos comunes y de diálogo estructural entre ambas disciplinas, indumentaria y textil.

CONTENIDOS

-UNIDAD 1: Metodologías en Diseño de Indumentaria y Textil

Principios básicos del proyecto de diseño en términos disciplinares generales y sus problemáticas específicas. Coincidencias y distinciones con otros campos proyectuales. Procesos analíticos y experimentales en distintos abordajes del proyecto. Teorías clásicas del pensamiento funcionalista del diseño y propuestas de ruptura con el modelo moderno y sus tradiciones teóricas. Coincidencias y distinciones entre diseño, arte e industria. Modelos experimentales y esquemas conceptuales de investigación en los procesos de diseño. El diseño de experiencias de consumo y el impacto de la semiótica en el contexto contemporáneo del diseño de indumentaria y textil.

-UNIDAD 2: Estrategias y condicionantes del proyecto de diseño

La noción de programa en el campo disciplinar. Conceptualizaciones y definiciones de estrategias en la construcción de los problemas de diseño. Necesidades, requisitos y condicionantes. Estudios de usabilidad, técnicas y forma en la relación usuario-objeto de diseño. Impacto simbólico del diseño como práctica cultural.

-UNIDAD 3: Introducción al concepto de Series en diseño de indumentaria y textil

Principios del diseño sistémico: diseño de unidades de prendas y su relación prenda- conjunto-serie básica. Diseño de textiles coordinados. Generación y armado de estrategias en términos de sistematicidad de baja complejidad. Relaciones posibles de interacción sistémica entre ambas disciplinas: indumentaria y textil.

Pautas de Evaluación:

-Se considerará fundamental la comprensión de los diferentes recorridos metodológicos propuestos para cada trabajo práctico, con especial énfasis en las cuestiones relacionales entre lo conceptual y la propuesta visual de las ideas de diseño.

-Será de vital importancia la construcción crítica de la idea de programa, usabilidad, usuario y condicionantes del diseño así como la visualización del impacto simbólico y comunicacional en el campo del proyecto respecto a un contexto sociocultural determinado.

-Se evaluará el reconocimiento de los principios seriales en indumentaria y textil, enfatizando criterios de asociación, articulación, coordinación y complementariedad entre ambas disciplinas, y en cada una en particular.

Bibliografía básica:

- Burdek, Bernhard E.** (1994) *Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño industrial*. Editorial GG. Barcelona.
- Ambrose, Gavin y Aono Billson, Nigel** (2011). *Enfoque y lenguaje. Bases del Diseño Gráfico*. Editorial Parramón Diseño, Barcelona.
- Brown, Tim** (2008). *Design Thinking*. Edit. Harvard Business Review América Latina.
- Buchanan, Richard** (1992). *Problemas perversos del diseño*. The Open University Press, Londres.
- Pevsner, Nikolaus** (1936). *Pioneros del diseño moderno. De William Morris a Walter Gropius*. Ediciones Infinito, cuarta edición, Buenos Aires, 2003. 1a, edición Faber & Faber, Londres, 1936.
- Baudrillard, Jean**. *El sistema de los objetos* (1970). Siglo XXI, México.
- Barthes, Roland**. 1982. *Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos, voces*. Editorial Paidós Comunicación, Barcelona.
- Bierut, Michael**, comp. (2005) *Fundamentos del Diseño Gráfico*. Ediciones Infinito.
- Ledesma, María y Lopez, Mabel** comp. (2004). *Comunicación para diseñadores*. Capítulo: El diálogo textual. ¿Cómo se construye el sentido?. Ediciones FADU, Buenos Aires.
- Sorger Richard y Udale, Jenny** (2009). *Principios básicos del diseño de moda*. Editorial GG Diseño
- Fiorini, Verónica y Camargo, Marisa** (2016). *Forma, sentido e identidad en el diseño de indumentaria y textil*. Congreso CIMODE, Buenos Aires.
- Fiorini, Verónica** (2008). *Design de Moda: olhares diversos*. Capítulo: Diseño de Indumentaria: aportes conceptuales y metodológicos. Traducción al castellano. Editorial Estacao das Letras, San Pablo.

Camargo, Marisa (2017). Diseño y materialización de proyecto. Material bibliográfico de cátedra Camargo.

Pratt, Andy y Nunes, Jason (2013) Diseño interactivo. *Capítulo 1: El diseño centrado en el usuario (DCU). Capítulo 14: Una mirada hacia el futuro.* Editorial Océano, Barcelona.

Lupton, Ellen (2011). Intuición, acción, creación. *Graphic Design Thinking.* Editorial GG, Barcelona.

