

HORAS DE CLASE				DOCENTE RESPONSABLE
TEÓRICAS		PRÁCTICAS		D.I. Cecilia Salgueiro
p/semana	p/cuatrim.	p/semana	p/cuatrim.	DOCENTE COLABORADOR
4	64	2	32	DT. Magalí Hernández Arnesón

DESCRIPCIÓN:

El diseño de indumentaria se define como la actividad creativa que trata sobre el proyecto, la planificación y el desarrollo de los componentes que constituyen la vestimenta. Para esto se tienen en cuenta los conceptos proyectuales, técnicos y socio-económicos, que se adecuan a las modalidades de producción y a las concepciones estéticas, y donde se reflejan las características culturales de una sociedad en un contexto histórico dado.

Se buscará profundizar en los y las alumnas los conceptos aprendidos anteriormente concernientes al proceso de diseño apuntando a ampliar la capacidad de resolución de diferentes problemáticas, teniendo como principales ejes la creatividad y la innovación.

Así mismo se buscará reflexionar sobre los nuevos roles que surgen dentro de la disciplina y que permiten modificar su relación con la sociedad actual.

PROGRAMA SINTÉTICO:

UNIDAD I: Proceso de diseño, de la idea al producto final.

UNIDAD II: La indumentaria y el diseño para la transición a un sistema sustentable.

UNIDAD III: La indumentaria como sistema que responde a problemáticas reales.

PROGRAMA ANALÍTICO:

UNIDAD I: Proceso de diseño, de la idea al producto final.

Conceptualización del diseño como actividad proyectual y de comunicación; su campo de acción e importancia en la conformación y transformación del contexto socio-cultural.

Identificación y análisis de los ejes morfológico, funcional, materialidad/tecnología y comunicación, involucrados en un producto.

UNIDAD II: La indumentaria y el diseño para la transición a un sistema sustentable.

Rubro jeanería como uno de los rubros más contaminantes. Análisis de elementos particulares. Estudio del textil y características particulares del mismo. Focalización en los ejes materialidad y tecnología. Reconfiguración de los hábitos de consumo. Exploración y reflexión sobre la reutilización de materiales y el uso de materiales no convencionales. Pasaje de la idea-concepto al diseño de una propuesta específica. Panel de inspiración, idea rectora y tomas de partido.

UNIDAD III: La indumentaria como sistema que responde a problemáticas reales.

Rubro niños. Importancia en la relación cuerpo/forma/función/contexto. Diseño con perspectiva de género. Relevamiento de problemáticas. Programa de necesidades. Focalización en los ejes materialidad y funcionalidad. Conceptos y nociones de la vestimenta como sistema. Tipologías. Estructuras de las prendas y siluetas. Constantes y variables en una serie. Familia de productos.

BIBLIOGRAFÍA:

- Colombres, Adolfo. (2011). *Nuevo manual del promotor cultural I. Bases teóricas de la acción*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones del Sol.
- Escobar, Arturo. (2017). *Autonomía y diseño. La realización de lo comunal*. Buenos Aires, Argentina: Ed. Tinta y Limón.
- Manzini, Ezio. (2015). *Cuando todos diseñan. Una introducción al diseño para la innovación social*. Madrid, España: Experimenta Editorial.
- Munari, Bruno. (1983). *¿Cómo nacen los objetos?* Barcelona, España: Ed. GG.
- Norman, Donald A. (2005). *El diseño emocional*. Barcelona, España: Ed. Paidós.

El presente Programa se ha elaborado bajo responsabilidad de las/los docentes cuyas firmas se exponen a continuación. Las autoridades de cada Facultad, y de la Secretaría General Académica o Dirección de Coordinación Educativa de esta Universidad suscriben prestando conformidad.



GOBIERNO DE LA PROVINCIA DE BUENOS AIRES
2022 - Año del bicentenario del Banco de la Provincia de Buenos Aires

Hoja Adicional de Firmas
Anexo de Firma Conjunta

Número:

Referencia: [Programa] Diseño de Indumentaria II (Cód. 210)

El documento fue importado por el sistema GEDO con un total de 3 pagina/s.

