

Resumen

Introducción

En el presente Proyecto de Graduación, partiendo de la pregunta problema '¿Cómo se podría contribuir con la autonomía de los niños a la hora de vestirse desde el Diseño de Indumentaria?' se transcurrió a lo largo de los capítulos desde distintas formas de interpretar el diseño para derivar en el diseño de indumentaria específicamente, pasando por la contextualización del usuario objetivo y sus características, y el diagnóstico de la actualidad del mercado de indumentaria infantil a través de la observación de tres marcas líderes, hasta la propuesta de una colección cápsula de indumentaria que responda la pregunta.

Se delimitaron las características específicas para la realización de la propuesta, teniendo en cuenta la contextualización antedicha, el objetivo planteado y la enfatización en la importancia del usuario, para determinar lo necesario para satisfacer la necesidad de la problemática. Por lo tanto, el proyecto apunta a hacer un aporte al mercado de indumentaria infantil argentino con un diseño creativo que incentive la construcción de la autonomía de los niños que se encuentran en etapa de construcción de su identidad y desarrollo cognitivo a través de habilidades motrices.

Conclusiones

La función social del diseño de indumentaria realiza un aporte en la sociedad, satisfaciendo necesidades de forma práctica. El diseñador cumple un rol como agente de cambio y contribución social. A su vez, es un medio de comunicación que permite que las personas se diferencien y asimilen con otras.

Este Proyecto de Graduación buscó realizar un aporte hacia una problemática en los niños de cuatro a siete años, que se encuentran atravesando una etapa de grandes cambios: un incremento en sus capacidades motrices, un período crucial en el aprendizaje cognitivo por

medio de estímulos de su entorno, y la construcción de su identidad y personalidad. En consecuencia, su deseo de autonomía queda evidenciado.

Con lo mencionado anteriormente, la colección cápsula propuesta tomó en cuenta la manipulación para el acceso en las prendas que promoviera la actividad motora, la paleta de color, los textiles y las texturas para estimular los sentidos, y la familiaridad en las tipologías y estampas con sus características inherentes como el color y las ilustraciones, que conforman el universo que el niño tiene conocido, por lo que sentirá como propias las prendas dentro del proceso en el que irá seleccionando sus preferencias mientras construye su identidad.

Pregunta problema y objetivo

¿Cómo se podría contribuir con la autonomía de los niños a la hora de vestirse desde el Diseño de Indumentaria? El objetivo general del PG es diseñar una colección cápsula de indumentaria para niños de cuatro a siete años, que colabore a fomentar su autonomía al vestirse. La propuesta de diseño consta de la realización de prendas que facilitan este proceso y que se adapten a los nuevos tiempos de la vida cotidiana de los niños, ayudándoles a adquirir la autonomía de vestirse solos.

Capítulos y contenidos del PG

La división estructural de este Proyecto de Graduación está compuesta por cinco capítulos. El primero es una reflexión sobre las distintas formas de comprender el diseño y tiene como objetivo analizar el universo de las distintas formas de diseño de manera generalizada. Para continuar con el diseño, se realiza el capítulo dos, que consta de ahondar específicamente en el diseño de indumentaria. Se profundiza en la función social que este cumple, y se interpreta a la colección como medio de comunicación, desarrollando sobre la colección cápsula, formato que tendrá la propuesta del Proyecto de Graduación. Se

resalta la importancia de que su proceso se subordine al contexto en el que se desenvuelve.

En el tercer capítulo se describe e indaga en la dinámica del niño y la relación con su contexto, describiendo su situación de desenvolvimiento en el entorno en base a los cambios sociales con los que se está enfrentado y los cambios conductuales consecuentes: la construcción de identidad y el refinamiento de las capacidades motrices relacionadas con el desarrollo sensorial, que transcurren entre los cuatro y los siete años de su vida y provocan un aumento en la inquietud por la autonomía.

Continuando con el cuarto capítulo, donde se desarrolla el trabajo de campo, consiste en analizar el mercado argentino de indumentaria infantil en la actualidad. Indaga en las tres marcas líderes en el rubro para observar las ofertas que encuentra actualmente el usuario objetivo de la propuesta de colección cápsula. Se observan y analizan las competencias de cada una, asentándose la disposición contextual de la actualidad del mercado.

El quinto y último capítulo es el desarrollo de la propuesta de la colección cápsula: está compuesta por los diseños de prendas que colaboran con la autonomía de los niños al vestirse, proyectada para el mercado de indumentaria infantil argentino, para niños de cuatro a siete años.

Conclusiones y aporte

A lo largo del proyecto se tomó como objetivo la creación de una colección cápsula para niños de cuatro a siete años, que los acompañara en su desarrollo proyectado hacia la autonomía de sus padres, específicamente en la tarea de vestir.

El diseño de indumentaria es el canal para esta creación, que además de brindar los recursos para su formulación y fabricación, es el medio de comunicación y expresión del ser humano con su entorno, a partir del cual define la imagen que desea proyectar hacia la sociedad.

Desde una temprana edad el niño comienza a realizar elecciones de diversas índoles, una de ellas siendo la de qué indumentos desea portar dentro de las opciones que tiene. Toma el conocimiento transformado en aprendizaje para saber, gracias a su memoria y las experiencias vividas, qué características debería tener una prenda para la ocasión en la que la está eligiendo. Influirá igualmente la ocasión de uso real para la que se está vistiendo, por cuestiones como las condiciones climatológicas del momento, el horario y el carácter del tipo de evento al que asistirá: no será la misma la elección para ir a la plaza un día de lluvia que para una fiesta de cumpleaños nocturna, para dar un ejemplo.

Sobre este eje también se encuentra la construcción de su identidad, que guiará la selección de una prenda por sobre otra. La priorización por cuestiones de seguridad y bienestar físico, sumado a nociones culturales, pueden influir hasta de forma inconsciente, y está de más aclarar que contará con afectación e intervención de las decisiones de un adulto.

La tendencia a la preferencia en la decisión de un niño como el usuario objetivo del proyecto, que aún se encuentra en proceso de comprensión de la importancia de lo antedicho, está principalmente basada en la construcción de su identidad. Elegirá las texturas y los colores que más le llamen la atención, los elementos que más cercanos perciba y con lo que más se identifique.

A partir del juego como herramienta, tomará conciencia de las nociones de tiempo y espacio, además de que se estimulan la creatividad y la imaginación, las relaciones interpersonales toman lugar, y los movimientos y la relación con el entorno muestran sus efectos.

Al mismo tiempo, en términos técnicos el niño comienza a desarrollar sus capacidades motrices en el rango etario definido para este Proyecto de Graduación, que también lo habilitan a poder concretar las acciones que quieren ejecutar. Los primeros acercamientos a la tarea de vestirse comienzan aproximadamente en el transcurso del segundo año de vida, momento en que el niño aprende a desvestirse. Luego toman lugar las asistencias

del niño promovidas por incentivo de los mayores; de esta manera se incrementa la autonomía, con el objetivo último de la independencia.

Este Proyecto de Graduación tomó en cuenta lo antedicho para, a través del análisis de las formas de diseño, arribar a la comprensión de que el diseño de indumentaria puede emplear una variedad de ellas. Para este proyecto, específicamente, se priorizaron la funcionalidad del diseño en una combinación con el diseño creativo e innovador.

A su vez, particularmente en el diseño de indumentaria, se tomaron en cuenta su rol en la conformación de la identidad y la pertenencia, la colección como forma de expresión de ideas, además de la traducción que esta tiene en comunicación entre un diseñador para con la marca, el indumento con el potencial usuario y este último con el mundo que lo rodea.

La colección cápsula es un formato pertinente para proyectos como este, ya que, por definición, avala un desarrollo de ideas con mayor carga creativa y conceptual, acotado en una cantidad reducida de prendas, que representan los rectores de estos conceptos como manifestación concreta de lo que se intenta demostrar.

A lo largo de los capítulos se hizo especial hincapié en la dependencia del rol del diseñador y su razón de ser con respecto al usuario, explicado como demandante de sus conocimientos y aportes a la sociedad, agente satisfactor de necesidades percibidas, como lo es la explicada en la problemática. Por lo tanto, la colección cápsula está pensada de principio a fin para contribuir a que el usuario pueda desenvolverse con mayor facilidad en sus tareas cotidianas.

Actualmente, el mercado de indumentaria infantil argentino continúa perjudicando dicha problemática, o al menos no está trabajando para contribuir con ella, ya que no se encuentran ofertas de este tipo. Queda entonces en evidencia la oportunidad de este proyecto y la repercusión que podría tener, en forma de aportes, sobre el usuario objetivo. Específicamente, los diseños de esta colección cápsula están dedicados a reducir los tipos y cantidades de requerimientos que las prendas pueden exigir al usuario. Adicionalmente,

contribuyen a su desarrollo cognitivo y aprendizaje de tareas cotidianas, de autonomía, motricidad y curiosidad por medio de estímulos sensoriales.

El camino para hacerlo está anclado, en cuanto al primer punto, fundamentalmente en la selección de tipologías simples, con moldería que defina accesos relativamente poco dificultosos, formas de colocación que no requieran de avíos o que estos resulten de fácil implementación para los niños y la reversibilidad como recurso lúdico. Para el segundo punto, los textiles y texturas brindan estímulos táctiles, y la paleta de color en conjunto con sus combinaciones, estampas y contrastes cumplen con la parte de estimulación visual.

Por último, cabe mencionar que la conjunción entre recursos de diseño, su subordinación a la satisfacción del usuario y la visualización de una problemática, hacen que un proyecto cobre sentido retroactivo, ya que a través de la comprensión de nuevas necesidades se puede crear un ciclo virtuoso en el que el diseño de indumentaria provea de soluciones prácticas como agente de cambio social.