

**PROYECTO DE GRADUACION**  
Trabajo Final de Grado

**La formación académica del Diseñador de Indumentaria**

Aporte al Plan de Estudios

María Laura Ingüe  
Cuerpo B del PG  
25/02/2013  
Diseño de Indumentaria  
Ensayo  
Pedagogía del diseño y las comunicaciones

## Índice

<b>Introducción</b> .....	p. 1
<b>Capítulo 1: Diseño de Indumentaria</b> .....	p.6
1.1. ¿Qué es el Diseño de Indumentaria?.....	p.6
1.2. Historia del Diseño.....	p.10
1.3. Diseñador de Indumentaria.....	p.14
1.3.1. Áreas donde trabaja un diseñador.....	p.17
<b>Capítulo 2: La disciplina del diseñador</b> .....	p.20
2.1. Surgimiento de la carrera (Argentina).....	p.20
2.1.1. Primeros diseñadores Argentinos.....	p.26
2.2. Carrera de Diseño de Indumentaria.....	p.29
2.2.1. Metodologías de trabajo.....	p.31
<b>Capítulo 3: Estudio de caso de la UP</b> .....	p.34
3.1. ¿Qué es un Plan de Estudios?.....	p.34
3.2. Análisis UP.....	p.36
3.2.1. Primer año.....	p.37
3.2.2. Segundo año.....	p.42
3.2.3. Tercer año.....	p.45
3.2.4. Cuarto año.....	p.48
3.3. Opiniones de egresados.....	p.51
<b>Capítulo 4: Otras universidades</b> .....	p.54
4.1. UBA.....	p.54
4.2. Parsons.....	p.56

4.3. Diferencias.....	p.59
<b>Capítulo 5: El currículo y la enseñanza.....</b>	<b>p.62</b>
5.1. El sentido educativo del currículo.....	p.62
5.2. Estrategias del docente.....	p.66
5.3. Objetivos y contenidos.....	p.70
5.4. La evaluación.....	p.73
<b>Capítulo 6: Nueva asignatura: “Diseño digital”.....</b>	<b>p.75</b>
6.1. Ubicación dentro del Plan de Estudios.....	p.77
6.2. Modalidad de cursada.....	p.78
6.3. Objetivos de la materia.....	p.78
6.4. Estrategias de enseñanza.....	p.79
6.5. Guía de contenidos.....	p.79
6.6. Descripción de los programas de diseño.....	p.82
<b>Conclusión.....</b>	<b>p.85</b>

## **Lista de Referencias Bibliográficas**

### **Bibliografía**

## **Introducción**

Al terminar la escuela secundaria, los jóvenes que tienen la posibilidad y el interés de estudiar, deciden comenzar una carrera universitaria. La elección de ésta no siempre es fácil ya que influyen varios aspectos, sociales, económicos y culturales.

Una vez que el joven decide que carrera va a estudiar y en que universidad, comienza a formarse para llegar a ser un profesional.

Pocas veces el alumno, al ingresar a la universidad que eligió, hace un análisis del Plan de Estudio correspondiente a su carrera. Simplemente comienzan las clases y siguen los pasos que les son marcados, para llevar a cabo las cursadas de las distintas asignaturas. Durante el transcurso, el estudiante va entrando en el mundo de la carrera que eligió. En ese momento comienza a analizar la formación académica, el contenido y la planificación de cada materia y las distintas metodologías planteadas por los profesores.

Generalmente, en los Planes de Estudios de las distintas carreras, a nivel mundial, se pueden realizar cambios constructivos para actualizar o mejorar, a través de nuevas asignaturas, la formación académica.

Será fundamental para motivar al alumno y apreciar debidamente las oportunidades que le brinda la carrera elegida, que desde el primer momento se le muestre por que requerirá en su trayectoria futura aplicar cada tema del currículo. Es común observar que en cada establecimiento, ya desde el nivel secundario, el alumno se pregunte porque se ha insertado una materia que parece ajena o lejana al título que pretende lograr. La explicación y motivación proveniente del encargado de cada cátedra será fundamental desde el principio de año, para que el alumno entienda porque necesita saber sobre el tema y cual será su aplicación práctica en su carrera y en su posterior desempeño profesional. Por eso también es necesario prestar especial atención a las innovaciones

tecnológicas que aparecen muy frecuentemente, a la que el joven generalmente se adhiere con facilidad, y que pueden ser herramientas útiles para facilitar la tarea, multiplicar la posibilidad de expresar sus ideas y también al profesor observar con claridad qué ideas quiere proyectar cada alumno.

Los estudiantes, con el pasar de los años y las nuevas tecnologías, encuentran necesario, para su desarrollo profesional, contenidos que a veces no figuran en el Plan de Estudio de su carrera. El Proyecto de Graduación, está ubicado dentro de la categoría de Ensayo, ya que a través de un análisis del Plan de Estudio de la carrera de Diseño de Indumentaria de la Universidad de Palermo (UP) se reflexiona sobre cuestiones del quehacer profesional y académico estrechamente vinculado a la carrera. La línea temática por la cual está regido el PG es Pedagogía del diseño y las comunicaciones, ya que está orientado a enriquecer la relación enseñanza-aprendizaje.

El objetivo del trabajo es detectar, a partir de un profundo análisis de contexto profesional y académico del diseñador, qué aporte se podría realizar a la formación disciplinaria de los estudiantes de Diseño en la UP. Se examina que podría aportarle al estudiante más profesionalismo y así crear una materia que ayude a que el estudiante se gradúe, con una base de contenidos suficientes, para desarrollar perfectamente su profesión.

La idea del proyecto no se trata de una crítica a la institución, si no de un aporte interesante y de utilidad, para complementar y profundizar la formación profesional y académica del Diseño de Indumentaria.

La bibliografía utilizada está sumamente relacionada con la carrera, ya que se trata de libros de contenidos específicos sobre el diseño, y muchos de los autores se relacionan con él, como Wong, W. (*Fundamentos del diseño*), Saltzman, A. (*El cuerpo diseñado*), entre otros. También se citan libros y apuntes relacionados a la formación académica del

diseñador, examinando también las cuestiones pedagógicas del desarrollo de una nueva currícula.

A lo largo del PG, los Antecedentes son de utilidad, ya que en ellos se encuentran temas ya investigados, relacionados a el desarrollo de este trabajo. Se han seleccionado diez Proyectos de Grado, realizados en la universidad; variados en cuanto a temática. Se han extraído fragmentos y se ha implementado la paráfrasis, haciendo mención a cada contenido que sea útil y pertinente para el presente trabajo.

En el capítulo uno, se encuentran desarrollados los conceptos fundamentales, definiciones de Diseño según distintos autores y una breve historia de sus comienzos. También el trabajo que debe desempeñar el diseñador de indumentaria y las áreas donde puede desarrollar su profesión.

En el capítulo dos, se verá desarrollada la Historia de la carrera de Diseño de Indumentaria; cómo fue su nacimiento en la Argentina como una disciplina creativa y cómo el proceso se fue dando hasta lograr la creación de la carrera en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (FADU).

También se trata el tema de la carrera, lo que el diseñador necesita para ser un buen profesional y las metodologías de trabajo que utiliza desde la inspiración, el diseño, hasta la materialización de las ideas.

Profundizando el trabajo y entrando en la parte central de éste, se realiza en el capítulo tres, un estudio de caso de la Universidad de Palermo. Allí se analiza el Plan de Estudio de la carrera mencionada anteriormente, la cual consta de cuarenta materias y una duración de cuatro años. En este capítulo se desarrollan los objetivos generales y contenidos específicos de cada asignatura, obtenidos a través de información oficial de la UP.

También se verán reflejadas distintas opiniones, obtenidas a través de encuestas a egresados de la carrera de Diseño de Indumentaria de la UP, ya que es de importancia la opinión de ellos sobre los contenidos que creen necesarios para el desarrollo de la formación académica y el perfeccionamiento profesional. Se han elegido sólo alumnos recibidos ya que son quienes han finalizado su formación y puesto en práctica los conocimientos adquiridos.

En el capítulo cuatro se muestran otros planes de estudios, de dos universidades, una nacional, como es la UBA y otra internacional, como es Parsons (New York). Se analizan las asignaturas de estas universidades en relación con la UP, la cual se toma como referencia para llevar a cabo el análisis. Se amplía la información, en cuanto a objetivos y contenidos de las materias que no se observaron en el tercer capítulo. Para finalizar se realiza una breve diferenciación entre las tres universidades.

El capítulo cinco de este proyecto, trata de la importancia que tienen las currículas a nivel educativo, se describen las distintas técnicas con las que se puede llevar a cabo el desarrollo de una asignatura y el desempeño de los profesores a la hora de dictar una clase, planteando distintas herramientas educativas.

También se desarrollan los recursos de aprendizaje y algunos ítems a tener en cuenta a la hora de evaluar el desempeño del alumno.

En el capítulo seis, una vez estudiados todos los contenidos necesarios, observadas las distintas formaciones que ofrecen otras universidades donde se estudia la carrera de Diseño de Indumentaria y las cuestiones pedagógicas vinculadas a la educación desarrolladas en el capítulo previo, se plantea la propuesta de una nueva materia.

Se propone la planificación de una nueva asignatura relacionada con diseño, llamada "Diseño digital", significativa como aporte al Plan de Estudio de la Universidad de Palermo. La idea del proyecto no es quitar ninguna de las asignaturas ya existentes, sino

plantear una materia que puede ser ubicada en lugar de una electiva, en caso de que la UP desee incorporarla al Plan.

“Diseño digital” consta de la enseñanza de dos programas por computador: Photoshop e Illustrator. Los mismos contienen herramientas de utilidad para el desarrollo de la formación del diseñador en la actualidad, no sólo a nivel académico sino para su posterior desempeño como profesional.

Se dijo que para llegar a ser un diseñador de moda se debe hacer algo más que dominar una serie de conocimientos. Se debe mirar más allá de lo que ya existe y encontrar nuevas combinaciones de ideas y materiales que puedan satisfacer las necesidades y deseos de la gente. La innovación viene al tener la visión y el coraje de cambiar las reglas. Precisamente por una cuestión de tiempo y de costos, es importante tener prendas virtuales que copien a la perfección cada idea que no podrían tal vez realizarse y corregirse sin una herramienta como la propuesta. Hacer, corregir, desechar y llegar al modelo deseado no es fácil hacerlo sobre el molde y la tela por los riesgos y costos que supone esta tarea. También debe considerarse el tiempo que demanda el dibujo y pintura manual del boceto. Todo eso podrá procesarse previamente con la herramienta tecnológica rápida y útil que permita ver cual será el resultado previsto. Y de ahí sí, avanzar en la confección. También, y sin contar con recursos económicos, podrá realizarse con cierta facilidad una colección sin limitaciones para permitir exhibir el vuelo del diseñador.

Las posibilidades de adaptarse a nuevas técnicas y/o programas y el uso de todos los recursos que la tecnología permita en el futuro, le dará a la carrera de Diseño de Indumentaria u otras similares, la posibilidad de expandirse constantemente, por lo cual la colaboración de profesores y alumnos en proponer, evaluar y finalmente incorporarlas a la práctica, sí son útiles, es lo que pretende destacar este Proyecto de Graduación realizando además un aporte a ese fin.

## **Capítulo 1: Diseño de Indumentaria**

El presente capítulo explica que es el Diseño de Indumentaria, según los distintos autores, profesionales en el tema. Seguido por una breve historia de los comienzos del diseño. También se analiza el trabajo que debe desempeñar el diseñador de indumentaria y las áreas donde puede desarrollar su profesión.

### **1.1. ¿Qué es el Diseño de Indumentaria?**

El Diseño de Indumentaria es la profesión que se ocupa de todos los elementos que forman parte del vestir, que son las tipologías que se realizan en gran variedad de textiles y materiales.

Según Saltzman (2004), las tipologías son un componente importante que se constituye con el diseño del objeto, el cual se incorpora en diferentes categorías o tipologías de la vestimenta; que responden a algunos modelos históricos y se determinan por su forma, materialidades, su funcionalidad y el nexo entre el espacio y el entorno que plantea con el cuerpo. De esta manera, las tipologías posibilitan la clasificación de las diferentes prendas que forman parte de la vestimenta, esto incluye al calzado, los accesorios y todos los elementos del vestir. (p. 127)

El diseño desempeña la idea, el desarrollo y la evolución de las prendas de vestir, teniendo en cuenta el contexto social, económico y cultural de un período específico; en el que se encuentran los individuos que van a utilizar la prenda.

El diseño representa el estilo y la creatividad del diseñador, también refleja, las ideas, la profesionalidad y todo aquello que obtuvo a través de su formación académica.

El diseño es un proceso de creación visual con un propósito, A diferencia de la pintura y de la escultura, que son la realización de las visiones personales y los sueños de un artista, el diseño cubre exigencias prácticas. Una unidad de diseño gráfico debe ser

colocada frente a los ojos del público y transportar un mensaje prefijado. Un producto industrial debe cubrir las necesidades de un consumidor. (Wong, 1995, p. 41).

Aplicando este concepto al Diseño de Indumentaria, se puede decir que satisface algunas necesidades que tienen los individuos. Una de las necesidades básicas del ser humano es taparse, abrigarse, protegerse de los cambios climáticos. La indumentaria es capaz de cubrir esas necesidades como también la de comunicar, ya que las personas utilizan las prendas como un medio de expresión, de comunicación, a través de ellas puede verse reflejada su personalidad.

El diseño es una ocupación que se basa en plasmar de forma creativa aquello que se quiere comunicar. Por ello es que el tema de la comunicación es un elemento fundamental, que hay a tener en cuenta a la hora de diseñar, ya sea en Diseño de Indumentaria como en cualquiera de las ramas que existen dentro de este. Algunas de las más reconocidas son las llamadas diseño gráfico, diseño web, diseño industrial, entre otras. (Duboscq, 2010)

Por ello, los diseñadores, antes de realizar las colecciones analizan a quienes van a ir dirigidas esas prendas, ya que tienen en cuenta qué puede verse expresado en cada diseño, ya sea por los colores, las formas y materialidades.

Así lo explica Marcantonio, M. (2011), el vestido siempre representa algo y transmite información sobre los hábitos, el grupo étnico que forma parte el individuo, el grado que se tiene de religiosidad, de originalidad; como así también da información sobre la sexualidad y el cuerpo. Dependiendo de donde se mueva el usuario, el cuerpo vestido cobra diferentes significados. La decodificación del cuerpo vestido es relativa a la circunstancia en que se ubica por no nombrar también la situación de quien lo decodifica.

La indumentaria cumple un papel significativo en la sociedad. Aunque toda cultura sigue una moda en especial, la cual está influenciada por gran variedad de fuentes como puede ser: el arte, la música, el cine, la economía, líderes de opinión, entre otras; las

prendas de vestir ayudan a cada persona a diferenciarse del resto y a comunicar. Los individuos invierten su dinero y su tiempo para lograr formar la imagen que desean mostrar, esto sucede porque muchas veces las personas necesitan sentirse incluidas y por ello se ocupan tanto por su imagen, ya que de esto depende a veces la aceptación de otros individuos, como así también en el ámbito laboral, que pueden aceptar o no a un postulante dependiendo de la apariencia. Aunque, para que esto suceda, es indispensable que haya en la sociedad un código cultural colectivo que permita la adecuada recepción del mensaje a transmitir. (Dubosqc, 2010)

Saltzman (2004), sostiene que el vestido logra insinuar, acentuar u ocultar la silueta. Tiene la capacidad de adaptarse a las distintas circunstancias y situaciones, creando así una nueva piel, donde la tela es la materia prima, a partir de la cual se transforma la superficie del cuerpo, enmarcando la anatomía y delineando las formas del cuerpo.

Siendo así lo textil lo que participa de su figura y genera una nueva relación del cuerpo con el entorno, este es el elemento que materializa el diseño. A su vez, afirma que la vestimenta y la persona social se influyen mutuamente. La ropa presta sus características al personaje y éste se encubre o descubre en sus prendas. El vestido, en una interacción armónica, con todas las demás formas expresivas del cuerpo que lo complementa y lo distingue; es un fenómeno comunicativo, que se expresa mediante un lenguaje visual.

Como lo explica Marcantonio, M. (Ob. Cit.), la indumentaria fue el primer lenguaje que usaron los seres humanos para comunicarse. Con la forma de vestir se puede comunicar la edad, el sexo, la clase social, la procedencia, los gustos, las opiniones, la personalidad, como así también ofrece información o desinformación sobre la profesión, y hasta logra comunicar el estado de ánimo en ese momento.

A través de los años el diseño va variando según el contexto en el cual se encuentre el diseñador, tanto social, cultural y económico. Esto hace, que los diseñadores tengan que

adaptarse a lo que ocurra en dicho contexto. Puede hacer que varíe tanto la silueta, como los colores, la materialidad, gustos, tecnologías, tendencias y necesidades. Y todo esto pone a prueba al Diseño, ya que el contexto tiene gran influencia a la hora de diseñar, como así también le da los recursos necesarios para desarrollar los proyectos.

En el caso de la vestimenta, podría decirse que el diseño es la forma que surge entre el cuerpo y el contexto, ya que el vestido es un elemento relativo, cuyo mismo planteo se determina a partir de una relación: viste, cubre, descubre, y modifica al cuerpo en función de un contexto específico. (Satzman, 2004, p. 13).

Bonsiepe (1998) realiza un esquema para definir el diseño conformado por tres ámbitos unidos. El primero es el usuario, que es quien desea cumplir con una acción, el segundo ámbito es la tarea a realizar y el tercer ámbito es la herramienta para llevar a cabo dicha tarea.

Plantea que la unión de estos tres elementos se ejecuta a través de una interfase y ésta es el punto de interés del diseñador, ya que vuelve accesible el carácter instrumental y el contenido comunicativo de la información.

A su vez el autor abre una nueva perspectiva que quita valor a la teoría de que el diseño es un dominio sin fundamento y reinterpreta siete características basadas en la teoría de Gute Form del good design, expresando en primer lugar que el diseño no solo se encuentra en los aspectos estéticos, sino que ocupa gran parte del campo de la humanidad.

La segunda característica propone el diseño como una disciplina que apunta hacia el futuro, de manera que aportaría elementos que acompañarían con la lógica evolución del ser humano.

La tercera característica hace referencia a la innovación, ya que el acto de acompañamiento evolutivo, da como resultado objetos nuevos, o una nueva visión de estos.

Señala que el diseño se refiere al cuerpo y al espacio, sobre todo al espacio visual, como cuarta característica. En quinto lugar define al diseño como un elemento que se dirige a la eficacia. En sexto lugar habla sobre la percepción y los juicios, de manera que quien examine un diseño lo hará de manera completamente objetiva.

Como última característica, propone que en el dominio de la interfase se encuentra el diseño, es decir la dominación de la forma indirecta hacia su paso a objeto para convertirse finalmente en un producto útil concreto.

Según Scott (1995) para realizar un determinado diseño existe en primer lugar una necesidad humana, que motiva a esa realización. Y al conocerse la finalidad por la que fue creada el diseño, éste adquiere un valor fundamental, por sobre el valor estético.

Existe una causa formal, que define el momento en que el diseñador toma el objeto como respuesta a las necesidades, el diseñador se expresa a través de bocetos donde se plasmarán las ideas preliminares. Esto conduce a la causa material, donde el diseñador imagina la materialidad del objeto.

También reconoce como fundamental el conocimiento previo del material, ya que la imaginación del diseñador ira acorde con la realidad de lo que va a materializar.

## **1.2. Historia del Diseño**

Entrando en la historia del Diseño de Indumentaria cabe destacar que el primer diseñador de indumentaria o modisto, que comenzó a firmar sus creaciones fue Charles Frederick Worth (1826-1895).

Como lo explica Cassese, V (2012) anteriormente al modisto Worth y a la creación de su *Maison Couture* (casa de modas) en París, la confección de prendas era un trabajo de sastres, costureras y modistas que hacían ropa a medida según los gustos de cada clienta. Todas las mujeres sabían coser y podían realizarse su propia ropa y la de su familia. En las familias de bajos recursos eran indispensables las habilidades de costura, ya que su economía no les permitía comprar ropa. La confección surgió a fines del siglo XVIII, momento en el que se comenzó a prefabricar abrigos y prendas que no necesitaban ser a medida. Así las mujeres un poco pudientes, de la burguesía, podían obtener prendas de vestir y luego las remodelaban a su gusto y silueta, de esta manera se ahorraban el trabajo de fabricar la ropa ellas mismas.

Cassese también desarrolla que Worth, el modisto inglés, empezó trabajando para dos londinenses que fabricaban textiles. En 1845 ingresó a trabajar en una boutique llamada *Gagelin*, donde vendían especialmente chales y tejidos para vestidos y trajes ya materializados. Comenzó como vendedor y luego se convirtió en el modisto de la empresa. En 1858, junto a un socio, instaló su negocio propio en la calle *Rue de la Paix*, en la cual no había modistos, hecho que lo hizo muy novedoso y con el tiempo logro que esa zona fuera el centro de la moda Parisiense.

Anette Fischer (2010) expone que a fines del siglo XIX, Worth presentó en público las primeras prendas realizadas según sus ideas. Sus clientas elegían las prendas de un portfolio y decidían el color y la materialidad del diseño a confeccionar. Este se realizaba adaptado a las medidas de cada mujer. En la actualidad sigue siendo una práctica habitual.

Como lo explica Charlotte Seeling (2000), la palabra modisto se estableció especialmente para calificar a Worth, que había conseguido fusionar la técnica inglesa del corte, llamada sastrería, con el buen gusto propio de los franceses. Anteriormente sólo existían las modistas, modestas costureras.

Según el periódico digital de moda Art Decô México, durante éste período, los diseñadores contrataban artistas plásticos para que dibujen o pinten los diseños de las prendas. Esto era una forma de economizar, ya que mostrando el boceto, los diseñadores se ahorran de materializar una muestra de la prenda. Si al cliente le gustaba la prenda, pagaban y se la enviaba a confeccionar. Por lo tanto, la tradición de bocetos de prendas comenzó como un método de las casas de indumentaria para economizar tiempo y dinero.

Como explica Escorsa (2011) durante los primeros años del siglo XX, la Alta Costura se creaba en París. Los editores de las revistas de moda de todo el mundo enviaban a personas capacitadas para que observaran los eventos de moda de aquel momento. Los diseñadores y locales de indumentaria compraban prendas en París, para luego copiar el estilo. Los fabricantes, utilizaban la moda de este lugar como una forma de inspiración y adaptaban los diseños a la economía de sus clientes. En ese momento, no estaba bien definida la diferencia entre, Alta Costura y *Prêt-à-porter*. A pesar de que ambos rubros tenían distintas formas de producción, no se veían como competencias. En los talleres, las modistas utilizaban los métodos de confección de los dos rubros a la vez.

Hay un primer momento que dura cinco siglos: desde mediados del siglo XIV a mediados del siglo XIX. Se trata de la fase inaugural de la moda, aquella en la que el ritmo precipitado de las frivolidades y el reino de las fantasías se manifiestan de manera sistemática y duradera. La moda revela ya sus rasgos sociales y estéticos característicos, pero para grupos muy restringidos que monopolizan el poder de iniciativa y creación. Es el momento del estadio artesanal y aristocrático de la moda.

(Lipovetsky, 1989, p.23)

A mediados del siglo XX, luego de la Segunda Guerra Mundial, hubo muchos cambios en el mundo de la moda. Después de la guerra, los diseñadores ya no observaban la moda de París para inspirarse sino que comenzaron a idear prendas ligeras, sintéticas, que no necesitaban tanto cuidado y de bajo costo. Después del desconcierto que se ocasionó

por las consecuencias de la Segunda Guerra Mundial en los años cincuenta, la sociedad entró en una era de consumo de masas en los '60. La dinámica de producción masiva se podía ver en todos los sectores del mundo de la moda. Luego de un tiempo, aumentaron las innovaciones tecnológicas y el incremento de las fibras artificiales. El resultado de estos avances se vio reflejado en la indumentaria, que comenzó a venderse a precios accesibles y las prendas eran de buena calidad, así surge el rubro *Prêt-à-porter*.

La Alta Costura, el único rubro que se conocía hasta el momento, ya no ofrecía prendas que se adaptaran al contexto, ni al estilo de vida cotidiano y funcional de la nueva era de posguerra. En poco tiempo, las mujeres, que antes no podían adquirir las prendas de Alta Costura, ya que para obtener un vestido, las damas debían pagar un monto muy elevado, comenzaron a tener gran variedad de opciones para vestir.

Susana Saulquin afirma que a partir del surgimiento del *Prêt-à-porter*, la Alta Costura renuncia y cede su reinado de imposición de la moda y aunque reserva para sí la función de encarnar el lujo máximo y el consumo de ostentación, se debilita como emblema de clase al perder su poder distintivo. A los nuevos actores sociales ya no les interesaba tanto un vestido único y relativamente estable, que demostrara a los demás el lugar que cada uno ocupaba en la escala social; les interesaba, más bien que los afirmara en su belleza, juventud y seducción de manera acelerada y cambiante. (2010, pág. 89).

Marcantonio, M. (2011) explica que el sistema de la moda nació con las formas de la Alta Costura y el objetivo de acaparar el interés y el mercado de las clases poderosas, bajo el lema de lo exclusivo. Con el surgimiento del *pret a porter*, se industrializó la producción de indumentaria, ampliándose el consumo a los sectores medios. El desarrollo de lo masivo permitió que cualquier grupo social pueda integrarse al modelo en vigencia y las tribus urbanas se posicionaron como líderes en tendencia.

Lipovetsky señala que:

La Alta Costura no es el producto de la evolución natural, no es una simple extensión del orden productivo de las frivolidades; desde el siglo XIV hasta mediados del siglo XVIII, las fantasías estaban, de hecho y de derecho, estrictamente limitadas, con poca tendencia a extenderse, subordinadas a una estructura general del atuendo idéntica para todas las mujeres; incluso más adelante, cuando los adornos alcanzan todo su esplendor, la arquitectura del vestido permanece uniforme. Como desquite, la Alta Costura realizó una completa transformación: la originalidad de conjunto se vuelve imperativa, se impone como una finalidad última a priori, siendo las razones comerciales las únicas en poner freno a la imaginación creadora. Una transformación semejante sólo puede realizarse mediante una revolución de las representaciones sociales legítimas, la misma que reconoció en el individuo un valor supremo. (2009, p. 117)

Tal como lo desarrolla Prego, E. (2009), durante las últimas décadas del siglo XX, la moda comenzó a cruzar las fronteras. Los estilos populares occidentales fueron adoptados por todo el mundo y muchos diseñadores que no eran occidentales tuvieron un alto impacto sobre la moda. Materiales sintéticos como el elastano y la viscosa fueron ampliamente usados y después de dos décadas de pensar en el futuro, la moda volvió a buscar en sus comienzos para encontrar elementos de innovación.

El diseño nace como una integración entre industria y cultura, entre el universo productivo y el simbólico. Sus inicios se remontan a finales del siglo XVII, con la Revolución Industrial, en Europa. El crecimiento histórico del diseño se ve vinculado al procesamiento social y económico, ya que estos cambios fueron interviniendo en la sociedad. Esta labor, consiste en intervenir las ideas que van a dar lugar al objeto diseñado y a su vez, conocer la manera en que estos se van a incluir en la sociedad. Por ello se considera como la profesión que restaura, en la era de la producción industrial, la síntesis de las tareas llevadas a cabo por los primitivos. (Dubosq, 2010)

### **1.3. Diseñador de Indumentaria**

Según Wicius Wong (1995) las creaciones son de carácter estético y por lo tanto deben estar acorde con los gustos o necesidades de la época en la cual se ha concebido el objeto de diseño, pero fundamentalmente remarca que el objeto tiene que tener una funcionalidad, debe servir para algo.

El autor diferencia seis grupos de elementos, por donde atravesarán los objetos:

Elementos conceptuales, son los elementos que no son visibles, pero pueden ser percibidos, como son el punto, la línea, plano y volumen. El segundo grupo de elementos son visuales y se tratan de la forma, el color y la textura. El tercer grupo, es el de la relación existente entre las formas y los elementos, compuesto por: la dirección, la posición, el espacio y la gravedad. El cuarto grupo es de carácter práctico y hace referencia a los elementos de representación, significado y función. El grupo cinco se denomina al marco de referencia, como parte integral del diseño y es todo aquello relacionado con el contexto de pertenencia. El último grupo hace mención sobre la forma y la estructura.

Los diseñadores de indumentaria son los encargados de diseñar las prendas y accesorios que visten las personas. Ellos proponen un target específico, al que van a dirigirse y el diseño tiene que ser coherente con el público, del cual hay que considerar varios aspectos como la edad, los gustos, costumbres, estilo y comportamiento.

Las carreras relacionadas al diseño, siempre comienzan a desarrollar sus proyectos partiendo de la observación de una necesidad, analizándola, y entendiéndola. Luego plantean posibles soluciones; se realizan bocetos de las ideas propuestas, una investigación previa de estas soluciones, entre otras cosas. Esto logra fusionar la

capacidad de observación con una idea creativa y técnica, permitiendo de este modo una posible solución de dicha necesidad.

Llavallol, S. (2012), destaca que la función primordial del diseñador, es adaptarse a lo que la sociedad impone. Tiene que poder percibir los indicios para preceder a la época en la que se sitúa y a lo que las clientas van a desear en el futuro cercano. Debe percibir las tendencias futuras para mantenerse actualizado con los cambios sociopolíticos y así perdurar en el mercado.

Los diseñadores deben cumplir con distintos fines. Desde la estética del diseño, tienen que lograr que las personas que observan la prenda vean belleza en ella, también tiene que adaptarse a la fisonomía humana y lograr que la prenda esté en armonía con la silueta, que va variando con el pasar de los años. Deben tener en cuenta el tipo de vida que lleva el posible cliente, desde lo político, cultural, religioso, entre otros. Todo esto sin dejar de lado que el individuo se sitúa en un contexto, el cual se pone de manifiesto en los distintos diseños, ya que en ellos se puede ver reflejado un contexto histórico y geográfico concreto.

Sue Jenkyn Jones (2005) afirma que para llegar a ser un diseñador de moda se debe hacer algo más que dominar una serie de conocimientos. Se debe mirar mas allá de lo que ya existe y encontrar nuevas combinaciones de ideas y materiales que puedan satisfacer las necesidades y deseos de la gente. La innovación viene al tener la visión y el coraje de cambiar las reglas. (p. 172).

Los diseñadores, una vez terminada su carrera, tienen varias opciones, pueden especializarse en indumentaria para hombres, mujeres y niños o en lencería, trajes de baño, accesorios, bolsos, zapatos, etc. O pueden trabajar en alguno de los rubros como *Alta Costura*, *Prêt-à-porter* o *Casual*.

Según Saltzman (2004) el desarrollo del diseño comienza con la idea de un objeto imaginario y termina en la materialización de dicho objeto. El diseño nace de una

propuesta y termina en una forma. Esto pone en evidencia que para que un diseñador, que quiere desarrollar un proyecto, debe atravesar un proceso que le ayude a poder obtener el resultado que imagino y darle forma.

Dubosqc, E. (2010) destaca que, actualmente, cuando las marcas y diseñadores de indumentaria quieren formar un equipo de trabajo, o contratar personal para algún área de diseño, exigen que esa persona tenga el título universitario. Años atrás, bastaba con que la persona a contratar tuviera buen gusto y supiera algo de costura para realizar los diseños de las prendas. Hoy en día se percibe al diseñador como un ser creativo, que tiene la capacidad de innovar e imponer un estilo novedoso y puede ofrecer soluciones e ideas.

### **1.3.1 Áreas donde trabaja un diseñador**

A través de la formación académica el diseñador adquiere conocimientos relacionados con la indumentaria, la estética, las artes, el comercio, los aspectos sociológicos y los asuntos de carácter técnico de las prendas; es así que los diseñadores tienen muchas alternativas para explorar la practica del diseño de indumentaria, hay diseñadores que se relacionan con los aspectos estéticos, otros que trabajan en el terreno de la moda y las tendencias, otros que se dedican a la materialización de las prendas, entre otras cosas.

Los Diseñadores de Indumentaria, tienen una amplia variedad de opciones de trabajo. Dentro de las áreas donde puede trabajar un diseñador, se observan distintos extremos. Algunos deciden trabajar por su cuenta, en forma individual. En general estos se dedican al rubro de Alta Costura, ya que es un trabajo exclusivo, que desarrollan según las preferencias de cada uno de los clientes. Sin embargo necesitan de un equipo, tanto en el área de diseño como para la confección de las prendas.

Otros trabajan para fabricantes de prendas comerciales, llamado mercado masivo, es decir, prendas que puedan ser manufacturadas en serie. Este mercado es impulsado por el uso generalizado, trabajan en función de las tendencias de moda. Se destacan por la producción de prendas en grandes cantidades y de forma industrial para abarcar un target más amplio.

La diferencia reside en que, en la Alta Costura, las prendas que se confeccionan son únicas, no hay una igual a otra y están hechas a medida del cliente. En cambio en el mercado masivo, las prendas se fabrican en gran cantidad y un diseño puede materializarse miles de veces.

Otro camino que puede seguir el diseñador es el diseño de autor que, como explica Saulquin (2006), es considerado de autor cuando el profesional puede satisfacer necesidades a través de un estilo e inspiración propias, dejando de lado las modas y tendencias actuales que ofrecen las marcas y que pueden verse en todas las revistas de actualidad. Este es el camino que eligen muchos profesionales, quienes ocupan un lugar considerable y representan el otro extremo del nuevo sistema de moda, con una concepción basada en la identidad, a través del estilo y la comunicación. De esta forma, más que atribuir al pensamiento general, representan a las personas según sus gustos e intereses; de esta manera, sus prendas se adquieren con criterios de compra y no por seguir las tendencias del mercado masivo.

Para que el diseñador sea reconocido debe encontrar la manera de exponer sus diseños, para ello puede crear su marca propia y abrir un local, pero primero debe tener la capacidad económica. Luego debe encargarse de elegir la ubicación geográfica adecuada a su target. La decoración y ambientación son muy importantes, ya que no solo forman parte de la tienda, si no también exponen la identidad de la marca y su estilo. Todo elemento que se encuentre dentro de la tienda comunica. Todo connota y denota algo. Al tener este espacio propio, el diseñador tiene la ventaja de mostrar a sus clientes las prendas que ha diseñado. Y el cliente tiene la posibilidad de observar las

terminaciones, materialidades, avíos y detalles constructivos, puede evaluar y probarse las prendas antes de comprarlas.

El diseñador también puede exponer sus diseños por medio de un desfile, que tienen un alto costo, por lo cual se deben buscar patrocinadores que inviertan en el evento. Para llevarlo a cabo se necesitan las modelos que van a lucir las prendas de la colección primavera/verano y otoño/invierno. Debe haber un espacio organizado, donde ubicar la pasarela; puesta al ras del suelo, un poco elevada, en zig-zag. Los asientos se sitúan al lado de la pasarela, allí se ubicaran los invitados, prensa, clientes y público en general.

Aquellos diseñadores que no disponen del dinero para realizar este tipo de actividades, suelen organizar ferias y showrooms que, según Cappelletti, M. (2010), son exposiciones fijas de los diseños de prendas y accesorios. Puede ser a través de un stand, una exhibición, una feria, una muestra o un showroom privado. Para llevarlo a cabo se alquila un local por uno o dos días, al que asisten los clientes invitados previamente, quienes analizan y realizan sus pedidos e intereses al diseñador.

Según Sue Jenkyn Jones (2005) existen distintos tipos de trabajo que pueden llevar a cabo los diseñadores, tales como: Ayudante de producción, Colorista, Comprador de tejidos, Controlador de calidad, Cortador de patrones, Director de producción, Diseñador de Internet para sitios de moda, Diseñador de prototipos digitales, Diseñador de tejidos de punto, Diseñador de vestuario, Diseñador gráfico de ropa y marcas, Diseñador textil, Estilista personal, Modisto, Operador de maquinaria industrial, Operario de maquina de costura, Organizador de muestras y exhibiciones, Profesor, de Sastre, Técnico textil.

Como explica Llavallol, S. (Ob. Cit.), las grandes empresas de indumentaria tienen áreas de trabajo organizadas por funciones. Área de diseño, donde se producen las ideas que se van a desarrollar en las áreas restantes. Área de compras, se encarga de hacer los encargos de los materiales que se van a utilizar para confeccionar los diseños. Área de corte, se llevan a cabo los cortes para la elaboración de las prendas. Área de producción,

encargada de los talleres externos y la elaboración de las prendas. Área de marketing y comunicación, se ocupa de la imagen de la empresa y se originan herramientas para hacer crecer las ventas. Área de depósito, allí se guardan las prendas para luego ser distribuidas a los locales pertinentes. A partir de esto se puede decir que los diseñadores tienen varias opciones a nivel laboral, ya que en el proceso del diseño, desde la idea, hasta la materialización; existen muchas áreas en las cuales puede trabajar.

## **Capítulo 2: La disciplina del Diseñador de Indumentaria**

A lo largo del segundo capítulo se describirá la historia de la carrera de Diseño de Indumentaria, cómo fue su nacimiento. En la Argentina, como una disciplina creativa y cómo fue el proceso que se fue dando hasta ganar reconocimiento social.

También se tratará el tema de la currícula, lo que el diseñador necesita para formarse profesionalmente y las metodologías de trabajo que utiliza.

### **2.1. Surgimiento de la carrera (Argentina)**

“Entre 1985 y 1990 se produce el gran cambio en el sistema de la moda y la consiguiente búsqueda acelerada para encontrar nuevas pautas que guíen el diseño y la creación. Esto produce la desarticulación de las estructuras existentes y el surgimiento de una nueva mentalidad para pensar en moda” (Saulquin, 1990, p. 265).

La carrera de Diseño de Indumentaria y Textil surgió en la Universidad de Buenos Aires (UBA) en 1988. Ubicada en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (FADU). Anteriormente no existía ninguna carrera universitaria relacionada con el diseño de indumentaria.

Piera Joly (s/f), explica que el proceso de conformación de la carrera duró varios meses. En 1988 se formó una comisión con el objetivo de estudiar la creación de las Carreras de Diseño de Indumentaria y Textil. Ésta comisión estaba formada por profesionales, entre ellos: el Arquitecto Juan Manuel Bortagaray, la Secretaria Académica Carmen Córdova y el Pro- Secretario Académico Arquitecto Víctor Bossero. El 5 de agosto de ese año se constituye la comisión que daría origen a la creación de la carrera integrada por: Manuel Lamarca, Vicente Gallego, Lic. Simonetta Borghini, Mónica Sazón, Lic. Susana Saulquin, Felisa Pinto, Rosa Skific, Arq. María Astengo, Arq. Ricardo Blanco, Secretario Académico Arquitecto Víctor Bossero.

Finalmente la carrera es aprobada a fines de 1988. El primer curso se dictó durante el primer cuatrimestre de 1989.

“Hacia 1988 por primera vez en nuestro país se organiza una Bienal de Arte Joven y se incorpora a la moda como parte vital. Es allí donde los jóvenes diseñadores tienen oportunidad de demostrar su interpretación de lo que debería ser una moda joven” (Saulquin, 1990, p. 266-267).

Según Duboscq, E. (2010) en esa época el diseño no tenía un lugar propio donde identificarse, sino que se hallaba dentro las prácticas de arte. Con la primer Bienal de Arte Joven, surgida en 1988, el diseño se vio favorecido ya que encontró un ámbito para desenvolverse. En dicha Bienal el área de indumentaria fue la de mayor convocatoria de público, muchas personas iban exclusivamente a ver los desfiles, que tenían una orientación artística y no tanto de moda.

Encontrar un lugar, donde mostrar los trabajos, fue sin duda lo que necesitaba el diseño de indumentaria para ser reconocido en el ámbito artístico e intelectual y así ganarse el lugar de una disciplina creativa, ya que se lo veía como educación comercial.

A la vez apareció el Concurso de Jóvenes Diseñadores, Tela y Talento, organizado por la empresa Alpargatas, en el cual participaron 300 personas, de las cuales se elegían 20 finalistas y como premio le otorgaban, al ganador, un trabajo dentro de la empresa. El concurso se llevaba a cabo una vez por año, desde 1986. Los diseñadores debían participar en el evento porque no tenían muchas opciones para mostrar sus trabajos y de esta manera podían consagrarse como diseñador joven.

En este evento se encontraban los diseñadores que habían aprendido de manera autodidacta la profesión y se generaba un intercambio de conceptos entre los participantes, ya que nadie sabía con exactitud lo que era el diseño de indumentaria, ya cada uno tenía su propia definición sobre el mismo.

Alpargatas se encargaba de difundir el evento en los distintos medios de comunicación y de esta manera lograban una gran convocatoria. Las muestras, donde los diseñadores podían exhibir sus propuestas y prototipos, así como los desfiles se realizaban en reconocidos museos de la ciudad de Buenos Aires, como el Palaise de Glace, el Museo de Arte Moderno, entre otros reconocidos lugares. Los docentes titulares de la UBA iban a esos eventos en busca de ayudantes para conformar los grupos de docentes de la carrera de Diseño de Indumentaria, que estaba a punto de concretarse. Y también acudían a las muestras, las empresas relacionada con la indumentaria, que iban en busca de los diseñadores o artistas premiados para incluirlos en sus equipos de trabajo.

Diseño de Indumentaria se inició en 1989. En el 88 empezamos a trabajar con los programas. Tuve la posibilidad de estar en el inicio, y a mí siempre me gustaron los bordes. Fue una experiencia muy interesante... interdisciplinaria y de bordes de algo que no existía... había que empezar a generar una cultura de diseño... Nosotros nos subimos al tren y nos vino muy bien que en ese momento se empezaran a dar movimientos de vanguardia, jóvenes, llamémoslos under, que se volcaron al tema de indumentaria. Fueron muy importantes porque tomaron el tema de la vestimenta como una posibilidad de expresión muy fuerte... y se dieron eventos muy potentes como la Primera Bienal de Arte Joven donde del té canasta del desfile se pasó a la plaza de la Recoleta y donde desfilaban personajes de verdad que rompían con el modelo (Saltzman 2004, p. 223)

También se hacían ferias de la industria de indumentaria, organizadas por diseñadores, se realizaban en casas privadas o bares de moda, cada diseñador convocaba a su propio público, que en general eran amigos y familiares. Como todavía no existía una cultura del diseño, tampoco tenían un target muy definido al cual convocar, la mayoría de los que concurrían a las ferias lo hacían para mirar, o en busca de algo nuevo.

En cuanto al contexto económico, según Isidro Adúriz (2009) la industria textil venía sufriendo cambios. En 1930 los países más desarrollados cerraron sus economías por la crisis financiera, lo que provocó que en la Argentina se produjera un desarrollo industrial generalizado. Hasta 1943 la actividad industrial era una de las actividades económicas más importantes para la Argentina. En 1976 hubo un proceso de desindustrialización, por lo cual comenzó el libre comercio y la falta de una política industrial, que determinó una pausa reflejada en el desempleo industrial.

Como lo explica Adúriz (2009), luego, en 1991, surgió la Convertibilidad, que perjudicó al sector textil por la apertura irrestricta de la economía y la falta de crédito y promoción a la industria, provocaron al sector un desequilibrio estructural y la consiguiente falta de competitividad frente al mercado externo, como la irrupción de importaciones provenientes de Brasil y Asia, con las cuales no se podía competir. Comenzaron a cerrar muchas fábricas ya que el nivel de producción era muy bajo y se produjo un gran aumento del desempleo.

Todas las empresas relacionadas con la industria textil, los hilanderos y demás empresarios de éste ámbito, se vieron obligados no sólo a crecer, dentro de la Argentina, sino también a competir con las marcas textiles extranjeras y con sus importaciones. Los cambios en la economía han ido afectando a la industria textil y de diseño, y han determinado el buen o mal funcionamiento de éstas industrias.

Había que recuperar las industrias que se fueron disolviendo, ésto fomentó la idea de crear la carrera de Diseño de Indumentaria. Ya que la Argentina necesitaba poder producir los diseños de prendas y textiles propios y así confeccionarlos y lograr un producto terminado.

En el ámbito cultural el país vivía una época de creatividad en la cultura, que podía observarse en las pinturas, el cine, la música. Ésto demostraba el entusiasmo que tenían los jóvenes de realizar un cambio y de desarrollar sus capacidades creativas.

Desde 1988, cuando se creó la carrera, se pueden observar dos formas distintas de hacer diseño; los que diseñan prendas básicas y funcionales, y los que hacen desfiles con diseños poco convencionales, prendas realizadas con muchos detalles en la confección.

En una entrevista realizada a Susana Saulquin (2010), expresa que hubo un problema a la hora de pensar el nombre, el lugar físico y el contexto académico, de la carrera. Algunos arquitectos no estaban de acuerdo en que se dictara dentro de su facultad, había mucho prejuicio y consideraban que el diseño era Corte y Confección y que no estaba al nivel de la facultad. Elegir el nombre de la carrera llevo casi un mes de discusión. Finalmente se decidió que fuera Diseño de Indumentaria y Textil, indumentaria porque era una palabra instaurada por la UBA; el arquitecto Gastón Breyer, decía indumento y de allí deriva. Por otro lado no se puede pensar en la indumentaria sin ligarla a lo textil, desde un primer momento la carrera debía formar al alumno dentro de estas dos ramas. Argumenta Rosa Skifik que “existe una articulación indisoluble entre ambas disciplinas. Por eso pueden configurar una unidad curricular, aunque con alternativas de especificación de cada una de ellas.” (Duboscq, 2010)

Se puede decir que, el nombre de la carrera, debía hacer referencia a la disciplina textil, que, como se desarrolló anteriormente, era una industria que tenía que fortalecerse dentro del país. Una vez analizadas las opciones y opiniones de los profesionales que formaban la comisión de docentes de la FADU, es que finalmente se decide llamar a la carrera Diseño de Indumentaria y Textil.

En 1986, Susana Saulquin fue quien comenzó a introducir el Diseño de Indumentaria, en la UBA, luego de dar una charla en la cátedra de Sociología de la carrera Diseño Industrial. Esta charla tuvo mucha repercusión ya que fue la primera vez que se habló de indumentaria dentro de la universidad. Desde ese momento se comenzó a pensar en la posibilidad de una carrera relacionada con el diseño de indumentaria, como una rama

más de los diseños ya existentes, como Diseño Industrial y Diseño Gráfico, carreras que comenzaron a dictarse en 1985. (Duboscq, 2010)

Según Piera Joly, (s.f): “Para dimensionar la tendencia creciente de la matrícula de la carrera (ingresantes al CBC) en la FADU, considerando el período 1989-2005, la misma pasó de 868 a 2079 alcanzando a las carreras de Arquitectura y Diseño Gráfico hacia el 2005 y revelando su punto máximo en 2004 con 2.364 alumnos” (p. 8)

Debido al éxito que tuvo la carrera, en base a las estadísticas mencionadas anteriormente, las universidades privadas y los terciarios comenzaron a pensar en incorporarla dentro de sus estudios académicos.

Antes de la creación de la carrera, existían algunas opciones donde poder estudiar asignaturas relacionadas con el diseño, como la Escuela Argentina de Moda y el Centro de Artes Visuales, que era un instituto en el que se dictaban cuatro asignaturas anuales y duraba 3 años.

También existían algunas escuelas de corte y confección, que si bien lo que se enseñaba allí en especial era la moldería y la construcción de prendas, también dictaban una materia llamada Figurín. Había una gran diferencia entre las modalidades del diseño y el corte y confección, ya que trataban distintos objetivos. Los que estudiaban la moldería y la materialización de las prendas, querían ser modistos, modelistas o para realizarse sus propias prendas.

Los jóvenes estudiantes de diseño, aspiraban a lo que ocurría en ese momento en España, donde ya se empezaban a conocer jóvenes diseñadores como Agatha Ruiz de la Prada, Devota y Lomba, quienes tenían marcas propias y vendían sus productos, algo que se veía muy lejano y que parecía imposible de lograr en Argentina.

La industria textil, que estaba acostumbrada a copiar, tuvo nuevas exigencias y cambios en lo creativo, ya que comenzaron a formarse profesionales en el área de diseño y esto les permitía fabricar sus prendas propias.

Las grandes empresas, en ese momento, estaban organizadas en un departamento de producto, con un jefe de producto, con experiencia dentro de la empresa y en general en el área comercial y por otro lado tenían asistentes que eran jóvenes profesionales, a los cuales también consideraban parte del público al que apuntaba la marca. Ya que las empresas tenían más interés en el consumo personal de los diseñadores y no tanto en su formación académica.

Las empresas más chicas, en cambio, tenían una modelista que materializaba los diseños que los dueños de la marca elegían. El proceso de diseño que se realizaba en esa época era viajar al exterior, mirar las prendas, sacar fotos, comprar muestras y revistas extranjeras para poder copiar los diseños.

En el comienzo muchas empresas temían incorporar a su equipo diseñadores, creían que realizarían trabajos poco convencionales ya que hasta entonces en la Argentina no existía una tradición en diseño. Una vez que se recibieron los primeros profesionales de la UBA, los comerciantes y las empresas del rubro entendieron cuál era su tarea y asumieron que necesitaban diseñadores para el buen funcionamiento de sus empresas. (Duboscq, 2010)

Como señaló Sergio Yolis, director de licencias y productos de Cacharel, en 1989,

“Hasta ahora, lo único que se ha hecho es viajar a las fuentes, copiar la moda del momento y en algunos casos, transformarla. La historia se viene repitiendo desde hace años y creo que llegó la hora de comprender que el procedimiento correcto es el inverso: debemos mirar nuestro mercado, sus dimensiones reales, las expectativas de cada usuario y de allí delimitar nuestra oferta”. (Saulquin, 2006, p. 212)

La carrera fue sufriendo cambios positivos evidentes. En sus comienzos estaba muy ligada al arte. Actualmente esta disciplina se ve reflejada en los diseños realizados por los alumnos, pero su vez responde a lo que la sociedad necesita; desarrollando así productos comerciables, altamente creativos y diferenciales.

Hoy en día Diseño de Indumentaria puede encontrarse en muchas universidades dentro de la Argentina. No sólo es una carrera reconocida, sino que también surgieron muchas carreras relacionadas; como Producción de moda, Marketing de la moda, Asesoramiento de imagen, Periodismo de la moda, entre otras. Esto significa que con los años la carrera evolucionó, y actualmente puede estudiarse el Diseño en profundidad. También se observa una mejora en los Planes de estudio y en la cantidad de alumnos que se inscriben para estudiar la carrera.

### **2.1.1. Primeros diseñadores Argentinos**

Hacia el año 1992 surgió la primera generación de diseñadores recibidos de la carrera de diseño de indumentaria y textil. Ellos comenzaron a introducirse al mercado de la moda de distintas maneras, como tiendas, ferias, showrooms y galerías. Ésta camada de nuevos diseñadores lograron examinar el diseño de una forma más personal y a su vez trataron de encontrar el punto de equilibrio que les permitiera lograr un fin comercial para sus diseños.

Entre los primeros diseñadores egresados de la Universidad de Buenos Aires, se destacan los que se van a nombrar a continuación, quienes lograron desarrollarse como profesionales, una vez finalizados sus estudios.

Laura Valenzuela, como desarrolla Dubosq, E. (2010), fue docente de la carrera de diseño durante un tiempo. Actualmente da clases en la Universidad de Palermo. Su primer local, lo abrió en 1997, en el barrio de Belgrano y luego se trasladó a Laprida

1869. Sus prendas tienen estilo romántico muy acentuado, en sus colecciones predominan las texturas y materiales novedosos, genera prendas de época y las adapta a diseños actuales. Otro detalle que se destaca es que sus prendas no son masivas, no se repiten entre sí. En 2001 llevó su local a una casa en la calle Ayacucho y Libertador. Hoy en día tiene su taller y punto de venta en El Salvador y Arévalo.

Valenzuela cuenta en una entrevista realizada por Dubosqc, que antes no había estudiado otra carrera. Comenzó el CBC para estudiar Diseño Gráfico pero ese año surgió la carrera de Diseño de Indumentaria, la cual optó como profesión. Sus compañeros tampoco habían estudiado otra carrera universitaria anteriormente, algunos pocos habían realizado algún curso o carrera corta. El ambiente de ese momento en la facultad, comenta Valenzuela, que era muy bueno, los estudiantes competían pero sanamente. Los alumnos sentían un gran compromiso con la carrera, se la tomaban muy en serio, estudiaban e investigaban por sus propios medios, eran todos intelectuales. También participaban en todos los concursos, que en ese momento había muchos.

Otra diseñadora egresada de la UBA es Vero Ivaldi, quien comenzó a trabajar con su primer marca llamada "Endiablada", ubicada dentro de la Galería Bond Street, y luego traslado su local a la zona de Palermo. Actualmente dicta clases en la Universidad de Palermo.

Ivaldi estudia el diseño desde la moldería con la funcionalidad del movimiento corporal, esto caracteriza su estilo propio. Trabaja, desde siempre, los ejes del cuerpo y pinzas que producen movimiento, también se destacan las curvas y recortes. Las tablas curvas e inclinadas es un elemento que pueden observarse comúnmente en las prendas realizadas por la diseñadora.

Tal como lo describe Pertile, M. (2010), Vicki Otero, estudió en la Universidad de Buenos Aires. Trabajó como diseñadora de la marca Jonh L. Cook, donde se dio cuenta que no se sentía a gusto diseñando para otros. En ese momento decidió lanzar su primer

colección, la cual expuso en el Fashion Week de Buenos Aires. En la actualidad trabaja en su local de ropa ubicado en el barrio de San Telmo. También da clases de diseño en la Universidad de Palermo.

La esencia y el espíritu de la marca Vicki Otero se concentra en el tipo de mujer fuerte, decidida y contundente. La sastrería es el eje de todas sus colecciones y, sobre esta base, prueba nuevos cortes o trabaja los tradicionales con telas no convencionales como el cambas. Las tipologías que prevalecen son chalecos, tapados y sacos, entre otras, con sus respectivas transformaciones, y no incorpora elementos superficiales en sus diseños.

La silueta con la que trabaja casi siempre es lánguida, no adherente, aunque sí ceñida a la cintura. Toma prendas masculinas y las reformula; y el tiro alto es una de las constantes en sus colecciones. Sus conjuntos están formados por una primera piel de tipo orgánica y una segunda piel más bien de tipo sastrera.

El arquitecto y diseñador, Marcelo Senra, al igual que Valenzuela dictó clases en la carrera de Diseño de Indumentaria y Textil en la UBA. A comienzo de 1990 empezó a diseñar colecciones, en las cuales predominaba lo artesanal y lo autóctono de la Argentina. En sus prendas se destacan las texturas, que se realizan con telares, lana, cuero y algodones. En el 2000 Senra ganó el premio Tijera de Plata al Mejor diseñador con Identidad. Hoy en día dicta clases de diseño en la Universidad de Palermo.

## **2.2. Carrera de Diseño de Indumentaria**

Según Sue Jenkyn Jones (2005) estudiar Diseño de Indumentaria es una opción muy popular. De hecho, es uno de los campos más estudiados en formación superior. Aunque algunos de los mejores diseñadores del Siglo XX, como Christian Dior y Coco Chanel, no poseían ninguna o muy poca formación académica, en la actualidad muy pocos pueden alcanzar el éxito sin una preparación universitaria. Un título continúa siendo la mejor

opción para el que busca trabajo. Resulta muy difícil entrar en la industria sin, al menos, un título universitario. (p. 138)

El Plan de Estudios, de la carrera de Diseño de Indumentaria, de la Universidad de Palermo, debe tener el contenido necesario, para que el futuro egresado tenga la formación que le permita desarrollar su trabajo de una manera profesional y competitiva.

Hay que tener en cuenta que el Plan de Estudios debe variar con el tiempo, ya que se tiene que adaptar a las circunstancias sociales y debe ser actualizado, para que la formación del estudiante no pierda valor y sea coherente con el contexto en el que se encuentra, y en el cual va a trabajar.

Es importante hacer hincapié, en la opinión de Sue Jenkyn Jones (Ob. Cit.), que reconoce fundamental que un Plan de Estudios, de Diseño de Indumentaria, aspire a una formación profesional que aporte al estudiante conocimiento de modas contemporáneas y cultura visual, principios básicos sobre corte de patrones, tejidos y textiles, diseño por computadora, desarrollo del diseño, dibujo e ilustración manual, bases de moda: silueta, proporción, color y manipulación de tejidos (texturas táctiles o visuales), marketing, negocios y comercialización del producto, técnicas de investigación, estudios culturales y métodos, fichas técnicas y costos.

Según Cappelletti, M. (2010), los diseñadores para poder llevar a cabo sus proyectos necesitan tener una formación que incluya la comprensión del cuerpo humano, sus movimientos, necesidades, medidas; los textiles y con sus propiedades, que connotaciones tienen los tejidos, la caída del mismo sobre la silueta, en qué modo se fabrican, de qué están hechos y utilidad tienen. También deben saber sobre las maquinarias que se van a utilizar para realizar la prenda, el hilo y aguja que necesitan, la resistencia y la durabilidad de las mismas; los accesorios/avíos que se aplicaran para el acceso de la prenda o simplemente para ornamentarla. Deben estudiar acerca de cuáles son los elementos de la moda, las distintas maneras de combinarlos; el target para el cual se diseña, qué estación del año, que tipologías y funcionalidad se necesitan, para qué

ocasión, cuáles son sus códigos de uso y demás características necesarias que definan el tipo de diseño y sea aprobado por el público para luego promocionarlo y venderlo de manera apropiada.

A la formación planteada anteriormente se podría añadir un complemento, en base a cursos, relacionados con la carrera de Diseño de Indumentaria. Siempre son útiles y a veces necesarios para tener un conocimiento que se complemente con lo aprendido en las distintas asignaturas que presenta el Plan de Estudios.

Bethan Morris (2007) explica, que muchas personas se sienten atraídas por el mundo de la moda, por ello es que hay tantos cursos, relacionados con la carrera de Diseño de Indumentaria. El objetivo de los cursos es facilitar el ingreso en el área laboral, por lo cual los contenidos son complejos, pero aportan, al futuro diseñador, conocimientos importantes para el desarrollo de su labor como profesional.

Actualmente hay gran variedad de estos cursos, ya que con el paso del tiempo, se van observando distintas necesidades, como aprender a utilizar determinados programas de dibujo e ilustración o actualizar los métodos de trabajo, que pueden ir cambiando con el pasar de los años, las nuevas tecnologías, en cuanto a técnicas de moldería, programas en computadora, entre otras cosas.

Bethan Morris (Ob. Cit.) recomienda distintos tipos de cursos que pueden aportar conocimientos importantes para el diseñador de indumentaria. Algunos que aconseja tomar, si no figuran en el Plan de Estudio de su Universidad, son los relacionados con: Figurines, Complementos de modalidades, Arte y moda, Periodismo y publicidad de firmas de moda, Diseño de tipologías, Diseño de moda y estudios empresariales, Diseño de moda y gestión de comercios de venta al por menor, Fomento e ilustración de moda, Fotografía de moda, Géneros de punto, Desarrollo de productos en el sector de la moda.

### **2.2.1. Metodologías de trabajo**

En todas las universidades o instituciones, se enseña a los estudiantes, a realizar los trabajos prácticos y teóricos siguiendo una metodología específica, que puede variar según el profesor, para lograr así que cumplan los objetivos de la materia, planteados durante la cursada.

Es sumamente necesario, que a los futuros diseñadores, se les enseñe cada metodología, con la que va a tener que desarrollar lo planteado en la planificación de cada materia. De esta manera podrán obtener resultados positivos ya que al saber cómo trabajar, pueden hacerlo con mayor seguridad. También permite una mejor organización en cuanto a contenidos, información, materiales y a los pasos previos a la entrega de un trabajo práctico o examen.

Según Capurro, I. (2010) todo diseñador cuenta con una narración propia en forma consciente o inconsciente que hace de su diseño, un elemento con identidad. Pero este elemento para lograr tener un relato o una identidad propia, previamente tuvo que haber pasado por una etapa de investigación. El proceso de investigación le permite al diseñador indagar sus intereses propios y según Seivewrigh (2008) le exhibirá al diseñador desde otro punto de vista el mundo que lo rodea, ya que le hará observar las cosas que siempre vio en un contexto diferente. La investigación para Seivewrigh es:

Es una forma de estimular la mente y abrir nuevas direcciones al diseño. Después de reunir distintas referencias y adentrarse en muchos ámbitos de interés, es posible empezar a explorar una gran variedad de posibilidades creativas. A su vez, esto llevará a canalizar y centrar la imaginación en un concepto, un tema o una dirección para la colección (2008, p. 16)

Como explica Capurro, I. (Ob. Cit.) un diseñador que logra una adecuada toma de partido, además de mostrar su identidad como profesional, también podría estar frente a un crecimiento económico, y esto mejoraría su ámbito de trabajo. Según la autora, la toma de concepto, con el cual inspirarse para diseñar, es uno de los elementos significativo de un

diseño, el único relevante, si la transformara en un objeto con una mirada única y subjetiva del que lo cree. El diseñador carga con sentimientos y experiencias, que hacen su toma de concepto diferente de cualquier otro individuo, ya que cada ser humano vive las cosas desde su interior y eso nos diferencia a unos de otros.

En el siguiente fragmento, de Sue Jenkyn Jones (2005), está claramente explicada la manera en que trabaja el estudiante de Diseño de Indumentaria:

El método más popular y exitoso, de enseñar moda, es por medio de un proyecto. Este forma parte de un trabajo ininterrumpido, que incorpora práctica y una investigación. La primer tarea consiste en una introducción al proceso de dibujo y, mas tarde, durante la evaluación critica, en la presentación del trabajo frente a los profesores y a los compañeros. El alcance de un proyecto varía según la especialidad que estudie y también según la etapa del curso que ha alcanzado.

El propósito de un proyecto es desarrollar la creatividad del diseñador para responder a un conjunto determinado de requisitos. Casi siempre, es un simulacro de lo que se le pide a un diseñador de indumentaria dentro de diferentes sectores del mercado. (p. 166)

Llavallol, S. (2012) desarrolla la manera en la que puede trabajar un diseñador. Comenzando por la inspiración, por medio de imágenes o sentimientos, que se vuelcan a un panel conceptual. El panel da elementos útiles a la hora de diseñar y así se manifiesta la idea que se busca comunicar.

Sorger y Udale (2007), sostienen que para la llevar a cabo cualquier tipo de proyecto, el diseñador debe observar su realidad y ser perceptivo ante cambios en la manera que tiene el usuario de relacionarse con todo lo que lo rodea, usuario que debe ser concebido como un individuo con necesidades tanto materiales como emocionales.

En la forma de trabajo, del diseñador en el mercado, hay pasos a seguir para comercializar una prenda.

Antes de la distribución y comercialización de las prendas es necesario realizar diferentes trabajos que incluyen: los bocetos, el dibujo y corte de los trazos para crear las muestras, la selección de telas y accesorios, así como el armado y acabado de la prenda. Para garantizar la venta de la producción, el Diseñador también puede realizar una búsqueda de información sobre productos similares existentes en el mercado (precio, calidad de telas, etc) que le ayuda a informarse acerca de su competencia.

### **Capítulo 3: Estudio de caso de la UP**

En el tercer capítulo se verá analizado el Plan de Estudio de la carrera de Diseño de Indumentaria de la Universidad de Palermo. Se podrán observar el desarrollo de sus asignaturas y contenidos que presenta el Plan.

También se llevarán a cabo las conclusiones de las entrevistas realizadas en base a opiniones de egresados de la UP.

#### **3.1: ¿Qué es un Plan de Estudios?**

Como se encuentra definido en un Diccionario digital (2012), un plan es un modelo sistemático, que se realiza antes que el individuo pueda concretar una acción, con la intención de dirigirla. De esta manera, se puede decir que un Plan de Estudios es el diseño curricular, que se aplica a enseñanzas adjudicadas por el Colegio, Universidad o institución en el que se estudie.

El Plan de Estudios brinda orden y orientación a la educación: los docentes son los encargados de enseñar a los estudiantes los temas o asignaturas establecidas en el plan. Para poder graduarse, los alumnos deberán aprobar las evaluaciones que se les presenten, para ello deben aprender los contenidos de manera obligatoria.

En el desarrollo de un Plan de Estudios se incluye, además de la formación, el entrenamiento de los futuros profesionales. Esto significa que, junto a las técnicas particulares de cada disciplina, se debe lograr que el estudiante adquiera responsabilidad acerca de su futuro como profesional y la incidencia que tendrá a nivel social.

Cabe destacar que un plan de estudios también puede recibir el nombre de currículo. Este término latino significa “carrera de la vida”; por lo tanto, el plan de estudios supone una “carrera”, donde la meta es la graduación u obtención del título.

Es importante tener en cuenta que los planes de estudio cambian con el tiempo, ya que deben ser adaptados al contexto social, cultural, económico, entre otras cosas y actualizados para que la formación de los futuros egresados no pierda valor.

Para poder analizar, los planes educativos en las Universidades, es importante señalar el rol de la formación profesional, para desarrollar dos instancias diferenciadas por Boyer (2001), que indica que la primera referencia del currículo debe ser a la contribución de la formación profesional respecto a la función social de los saberes productivos, dentro de una nueva conexión entre saberes, innovación y modelos productivos. En segundo lugar, el rol de la formación profesional actualmente se vincula con aportar respuestas a un contexto donde se destaca la división, tanto en lo social como en lo productivo.

Según Ortena, N. (2010) es importantes que se observen y se detallen los distintos elementos y características que han permitido moldear el currículo educativo en las universidades y cómo estas responden a modelos que están determinados, antes que por la propia institución, por causas externas, las cuales la institución debe tener en cuenta para formación educativa.

Ortega realiza una clasificación de algunas competencias que se necesitan para generar saberes técnicos/formales en el diseñador de principios de siglo:

Genéricas: aquellas que aseguran la transmisión de habilidades ocupacionales, se refieren a conductas asociadas a los desempeños comunes a las distintas organizaciones y ramas de actividad productiva. Como puede ser la habilidad para analizar, interpretar, organizar y negociar.

Básicas: refiere a comportamientos indispensables que deben mostrar los alumnos, tales como conocimientos de índole formativa, como es la lectura y la redacción.

Interpersonales, organizacionales o sociales: permiten sostener relaciones humanas y laborales con fluidez, poder trabajar en equipo y comunicarse en general.

Tecnológicas: las que aportan el conocimiento y uso de tecnologías comunes.

Intelectuales: incluyen el entendimiento de entornos y procesos, concentración, y resolución de problemas.

Orden: trata de la capacidad de seguir mandatos que hacen al orden y a la rutina laboral, a las destrezas y habilidades de tipo manual y práctica.

### **3.2: Análisis UP**

A lo largo de este capítulo, se tomará como referente el plan de estudios (figura 1, cuerpo C) y cada una de las asignaturas de la carrera de Diseño Textil y de Indumentaria, que figuran en la página web de la Universidad de Palermo.

Disponible en: [http://www.palermo.edu/dyc/disenio\\_textil\\_indumentaria/plan.html](http://www.palermo.edu/dyc/disenio_textil_indumentaria/plan.html)

El Diseñador Textil y de Indumentaria de nuestra Facultad encuentra en la creación y la expresión las herramientas justas para la concreción de imágenes, la exploración en las formas, para la construcción de indumentaria.

En la carrera Diseño de Modas se analiza la evolución del mercado de la moda para localizar las tendencias futuras y anticiparlas. Se apunta a formar figuras líderes en el sector de la indumentaria, abarcando desde lo creativo a lo estratégico, de los aspectos organizativos a los comerciales, del marketing a las actividades de imagen y comunicación.

La carrera capacita diseñadores con una percepción innovadora en el diseño de moda, capaces de resolver proyectos, anticipar tendencias, y planificar el desarrollo de los

elementos que constituyen el vestir, junto con las cualidades estético-formales que deben poseer los materiales textiles. (Universidad de Palermo, s/f)

En la Universidad de Palermo, la carrera de Diseño de Indumentaria, se fundó en el año 1996 y su directora hasta el día de la fecha es la Diseñadora Patricia Doria. Ésta carrera se encuentra dentro de la Facultad de Diseño y Comunicación.

Los cuatro años de carrera incluyen contenidos de Diseño de Indumentaria, talleres técnicos expresivos, producción y comercialización, arte y comunicación y desarrollo profesional. Cada año, según lo indica el Plan de Estudios, consta de diez materias, sumando así cuarenta materias, dentro de las cuales hay seis electivas y dos culturales. Dentro de las materias electivas se encuentran Diseño de Calzado, Lencería, Alta Costura, Producción de Indumentaria, Joyería, ofreciendo al estudiante la posibilidad de tener una noción básica dentro de otras ramas de la disciplina. Todas tienen que estar aprobadas para que el estudiante reciba el título de Diseñador Textil y de Indumentaria.

La UP le brinda al alumno la posibilidad de exponer los trabajos, realizados durante la cursada de Diseño, en desfiles. Se llevan a cabo en Julio y Diciembre, al finalizar cada cuatrimestre. Por lo que el alumno termina la facultad habiendo vivido la experiencia de participar y de organizar un desfile. El alumno se encarga no sólo de los diseños, también de conseguir la modelo, el maquillaje, peinado, las fotografías y todo lo que incluye la producción para el desfile. Esto se realiza con la ayuda de los profesores y muchas veces se contratan profesionales para que *lookeen* a las modelos.

Cabe destacar que la universidad ofrece cursos gratuitos de computación en los cuales el alumno puede aprender distintas técnicas y programas para diseñar. También ofrece charlas abiertas y eventos a los que asisten profesionales en el ámbito de la moda, como diseñadores, productores de moda, entre otros, de suma importancia e interés para sus alumnos.

### **3.2.1.: Primer año**

Las materias que forman parte del primer año de la carrera son la base para que el estudiante pueda comenzar a formarse como diseñador. Las asignaturas que muestra el plan de estudios se verán desarrolladas a continuación, organizadas por año y cuatrimestre.

#### Primer cuatrimestre

a) Diseño de Indumentaria I (creación en moda): la finalidad de esta asignatura se basa en el pensamiento proyectual del Diseño de Indumentaria, en donde se produce la síntesis entre lo técnico, lo funcional y lo expresivo. En esta etapa el alumno adquiere conocimiento acerca de los elementos que tiene a su alcance, para poder expresar una idea, experimentando con cada uno de ellos, para entender las posibilidades, de comunicación, que tiene el diseño como disciplina proyectual.

Los contenidos de la materia son los principios y la teoría del diseño, generalmente los profesores recomiendan el libro "Fundamentos del diseño" de Wicius Wong, para que el alumno adquiera conocimientos teóricos útiles para la carrera. También profundiza en la exploración e investigación, la introducción al proceso de diseño. La relación entre el cuerpo, la forma y la función. Introducción a la moda y su relación con el diseño de indumentaria. Introducción al pasaje de la bidimensionalidad a la tridimensionalidad y viceversa. Los trabajos prácticos incluyen texturas táctiles y visuales, experimentación de materiales y diseño de envoltentes.

b) Taller de Moda I (representación): tiene como objetivo principal brindar al estudiante conocimientos acerca de la representación, como elemento técnico y expresivo para el desarrollo de sus trabajos. Se busca que explore diferentes técnicas, para alcanzar una buena representación del diseño, haciendo énfasis en la relación entre el estudio de la percepción visual y el conocimiento de la representación del cuerpo humano.

Los contenidos de la asignatura se focalizan en la representación. La representación en el diseño de indumentaria, representación gráfica de la figura humana. Herramientas,

técnicas, extremidades y movimiento para poder llevar a cabo la representación de la figura técnica, estilizada, de frente, de perfil y de espalda. Diferentes métodos de estilización. Como así también contenidos sobre la teoría del color, círculo cromático. El color en la indumentaria, luces y sombras. Y Técnicas de representación a mano alzada: secas, húmedas y mixtas.

c) Comercialización I (el mundo de los negocios): en esta asignatura el estudiante aprende sobre la comercialización para las distintas clases de productos. El objetivo principal es brindar las herramientas para que el alumno aprenda sobre la función del marketing, como intermediario entre la oferta y el consumo de bienes y servicios, analizando tácticas para la expansión y desarrollo de los mercados.

Algunos de los contenidos de la materia son, introducción a la comercialización, concepto de marketing, evolución del concepto de marketing. El mercado y sus límites: precio, producto, plaza y promoción. La competencia: análisis del contexto. Segmento, target y nicho de mercado. Esto ayuda a los estudiantes de diseño a poder conocer el mercado, del cual formará parte al comenzar a desarrollar sus propios productos.

d) Publicidad I (el mundo de la publicidad): aporta al estudiante habilidades creativas y comunicativas que contribuyen en su desarrollo profesional. Los capacita para reconocer las etapas de vida de un producto y los mecanismos publicitarios, sus funcionamientos y objetivos; aprendiendo a analizar un *brief* y entender el rol de cada área dentro de las agencias de publicidad.

Se desarrollan a lo largo de la materia, contenidos importantes, para que, los futuros diseñadores, puedan aprender cómo lograr que sus productos se publiquen favorablemente. Algunos de los contenidos son, introducción al campo publicitario, las agencias de publicidad, la historia de la publicidad y sus medios. El proceso de comunicación en general y el proceso de comunicación publicitaria. Estrategias y objetivos de marketing, comunicación y medios. El posicionamiento y ciclo de vida de un producto.

e) Introducción a la investigación (conocimiento profesional): esta asignatura tiene como objetivo principal introducir al estudiante en la construcción del conocimiento científico y profesional, planteando una investigación, sobre temas vinculados a la carrera de cada alumno, como eje de la cursada. Aprendiendo a reflexionar y plantear dudas y cuestionamientos.

Algunos de los contenidos que esta materia aporta a la carrera de Diseño de Indumentaria son el método científico, características de la investigación académica, tipos de investigación: investigación básica y aplicada. El proceso de investigación científica, metodología y marco teórico. Planteamiento del problema, objetivos y justificación. Hipótesis. Diseño de la investigación. La recopilación de datos y sus técnicas. La cita bibliográfica y recopilación de datos. De esta manera el estudiante de diseño obtendrá conocimiento que le serán de utilidad para realizar las distintas investigaciones que llevará a cabo a lo largo de la carrera.

Segundo cuatrimestre

f) Diseño de Indumentaria II (estilos): esta asignatura tiene como principal objetivo focalizarse en el estudio de la colección, desde uno de sus elementos básicos: la serie. El estudiante aprende a fortalecer la idea del diseño rector, para el desarrollo de series de media complejidad, contemplando las relaciones entre diseño y producto y entre diseño y usuario. Se busca que entienda las necesidades técnicas y morfológicas del diseño para el traspaso de la bidimensión a la tridimensión. En el transcurso de la materia se van a desarrollar contenidos como: colección, serie media complejidad. Práctica proyectual y usuario. Escenarios y actitudes. Elementos primarios, secundarios y estructurales de las prendas. Diseño experimental de texturas visuales y táctiles. Introducción a las tipologías básicas. Ficha técnica y geométrales a mano alzada. Relación entre contexto, prenda y sujeto.

g) Taller de moda II (moldería básica): introduce al estudiante en el pensamiento proyectual a partir del trazado bidimensional, para llegar a realizar prototipos y su tratamiento inverso. Se instruye sobre el trazado de moldes desde una perspectiva industrial, desarrollando el desglose y transformación a partir de las bases. Los contenidos de esta materia tienen que ver con la introducción a la moldería. Materiales específicos, medidas, diferencias entre la moldería industrial y la moldería a medida. Los moldes que se van a desarrollar durante la cursada son, falda base y sus variantes, corpiño base, pinzas madre y Dior. Moldería de cuello base, manga base y sus variantes, de camisa. Piquetes, vistas, transformación, desglose y análisis de la moldería.

h) Técnicas de producción I (textiles): introduce a los estudiantes en el proceso que requieren las diferentes materias primas textiles naturales, artificiales e inteligentes en su ciclo de producción. Se plantea una instancia de experimentación con texturas y diseño de estampados, teniendo en cuenta la posibilidad de aplicación en diferentes diseños o accesorios.

Los contenidos de la asignatura son: la obtención de fibras textiles: vegetales, animales, sintéticas, manufacturadas. Propiedades y particularidades de las fibras. Hilatura. Tintorería, proceso de acabado, métodos de estampación y estampación-rapport. Variantes de color. Sistemas, planificación de diseños y diseño de estampado

i) Relaciones públicas (el mundo de las RR PP): tiene como objetivo introducir al estudiante al mundo de las Relaciones Públicas, haciendo un recorrido por la historia de la disciplina, los conceptos fundamentales en los que se basa y las distintas posibilidades que existen en el campo de acción profesional. Algunos contenidos que esta materia aporta a la carrera de Diseño de Indumentaria son: el modelo básico de la comunicación. Manuales de identidad o comunicación colectiva. Los públicos y sus relaciones. Características, organización y jerarquía de los públicos. También trata los medios de comunicación, la opinión pública y su valor en la gestión de

comunicación. Tipos de planificación en relaciones públicas. Determinación de etapas: investigación, planificación, comunicación y evaluación.

j) Comunicación oral y escrita (expresión y presentación): en esta asignatura el estudiante se introduce en la práctica de la comunicación oral y escrita para poder expresar sus ideas y proyectos en una exposición. Se trata de un proceso en el cual el alumno adquiere estrategias y técnicas, para hablar y escribir de forma breve y clara, adquiriendo soltura y solvencia tanto en sus discursos como en sus planteos teóricos. La materia contiene temas como introducción a la comunicación oral y escrita. El lenguaje como creación humana, diferencias entre oralidad y escritura, los conceptos de comunicación verbal y no verbal. Los diferentes tipos y elementos de comunicación. Denotación y connotación. También se introduce en el desarrollo de escritura y las formas discursivas. La composición, narración, argumentación y la comunicación profesional y sus herramientas. Esto favorece al egresado para lograr un perfeccionamiento en sus presentaciones laborales.

### **3.2.2.: Segundo año**

Primer cuatrimestre

a) Diseño de Indumentaria III (diseño de colecciones): tiene como objetivo principal que el estudiante comprenda la complejidad que sugiere el desarrollo de una colección. Se busca que aplique el proceso de diseño desde la toma de partido, hasta las características constructivas de cada rubro en el que trabaja. Al cursar esta materia, el alumno logra aprender sobre el concepto de una colección, con sus constantes y variables, la imagen rectora y la imagen global. Series, subseries, series complejas, y series asociadas. Aprenderá a redactar la memoria descriptiva de sus trabajos y a organizar los temas y conceptos de inspiración en un sketchbook. Rubros-líneas: Alta Costura, Demi Couture, Pret a Porter y Casual Wear. Análisis tipológico. El alumno

desarrollará la definición de imagen, usuario, estereotipo, código de uso, color, tejidos, y texturas que forman parte de sus diseños. Al igual que las fichas técnicas: y geométrales.

b) Taller de moda III (moldería básica): permite al estudiante ahondar en el pensamiento proyectual a partir del pasaje de las bases de tejido plano a punto, su transformación y el estudio del planteo sobre el despiece. Inicia el proceso de trazado de moldes desde una perspectiva industrial.

El contenido que se desarrolla en esta asignatura está basado en la moldería; la progresión de los moldes, rotación de pinzas y curva de talles. Las bases que el estudiante aprenderá son: vestido base y sus variantes, pantalón base, pescador, bermuda y short. Oxford, cigarette, básico de cinco bolsillos (jean), palazzo, bombacha y mono.

c) Técnicas de producción II (análisis textil): Esta asignatura brinda el conocimiento sobre los hilados aplicables en indumentaria, sus características físicas y químicas, y los procesos industriales que los mismos requieren. El objetivo es que el estudiante pueda analizar y seleccionar con una visión crítica los tejidos para sus diseños, en relación a la viabilidad de su producción.

Los contenidos se basan en los procesos productivos. Las clases de fibras y sus propiedades, los sistemas de titulación, cabos, torsión, retorsión, resistencia, elasticidad y regularidad de los hilados. Como así también se verán los hilados fantasía, filamentos continuos lisos y texturizados y las diferencias entre tejeduría plana y de punto.

d) Taller de Reflexión Artística I (vanguardias): tiene como objetivo aproximar al estudiante al entendimiento de las grandes manifestaciones estéticas de los siglos XX y XXI, de una manera metódica, a fin de desarrollar la capacidad crítica y un criterio estético, como forma de ampliar y enriquecer sus posibilidades expresivas.

El alumno, a lo largo de la cursada, logra aprender diversos temas relacionados con el arte, algunos de estos son: introducción a las nociones de Arte, Diseño y Estética, noción introductoria del arte de la Antigüedad, como referente esencial para la comprensión del arte occidental. Conceptos básicos del Idealismo, Naturalismo, Neoclasicismo y

Romanticismo y demás movimientos artísticos. También aprende sobre la concepción de diseño en textiles, indumentaria, objetos industriales, obras de arquitectura y gráficas.

Segundo cuatrimestre

e) Diseño de Indumentaria IV (moda urbana): Esta asignatura se centra en el análisis de la moda urbana, estudiando las características específicas del consumo de cada sector de la población. El objetivo es que el estudiante desarrolle su propia identidad como diseñador, comprendiendo el proyecto en su totalidad, para luego plantear una colección viable en el mercado actual.

Los contenidos de la materia son: las propuestas y nichos del mercado, análisis de tendencias, grupos emergentes y productos. Escenarios y actitudes. La cursada se basa en el rubro Casual wear: características constructivas, productivas, y comerciales. Sistema de indumentaria, plan de colección, tipologías, transformación y adaptación.

f) Taller de moda IV (storyboard): tiene como objetivo que el estudiante incorpore y adapte técnicas de composición y representación que enaltezcan su trabajo proyectual. El propósito es que muestren el portfolio personal de manera lógica y coherente para diferenciar el estilo de figurín que cada uno genere.

En la cursada se realizan portfolios: tipos de representación, análisis de poses, actitudes, y extremidades. El alumno aprende técnicas de representación mixtas. Logra encontrar el estilo propio y realizar un análisis de su trabajo. El partido gráfico como respuesta al partido teórico.

g) Técnicas de producción III (producción textil): los objetivos de esta asignatura son estudiar las herramientas técnicas que intervienen en la fabricación de un producto de indumentaria; comprender las propiedades de los recursos disponibles para optimizar el desarrollo de la producción; y experimentar procedimientos para obtener la mayor eficiencia según el plan a cumplimentar.

Los contenidos de la materia son: programación de la producción; empresas consolidadas,

marcas de autor, y diseñadores independientes. Características de la producción local, control y ficha técnica de producción. Análisis de los defectos visibles y no visibles, que se encuentran en los tejidos durante el ingreso de materias primas. La provisión y el traslado de los tejidos. Encimado, tizada, marcación de moldes, corte, confección y maquinarias. Puntadas, costuras y pespuntos.

h) Taller de Reflexión Artística II (orígenes del arte): tiene como objetivo aproximar al estudiante a las manifestaciones artísticas, desde el Paleolítico hasta la Edad Media, para que despliegue una mirada integradora de la sociedad, las artes plásticas y el diseño, comprendiendo el arte como manifestación de los procesos de sociabilización de la humanidad.

Para lograr los objetivos, la asignatura presenta diversos contenidos, como: pinturas rupestres y objetos portátiles, la aparición de la organización tribal y el trabajo en metal. Como así también los egipcios. La vida mundana y vida de ultratumba, relieves y pinturas, la escultura. Las civilizaciones de Medio Oriente, la Mesopotamia: sus civilizaciones y manifestaciones artísticas. Los griegos; la Grecia arcaica y la cultura micénica, la Grecia clásica. Los romanos, la República y el Imperio. El arte Paleocristiano, el cristianismo y el arte de las catacumbas y el arte Bizantino.

### **3.2.3.: Tercer año**

Primer

cuatrimestre

a) Diseño de Indumentaria V (moda y tendencias): en esta asignatura el estudiante profundiza la percepción y el análisis de las tendencias en el ámbito de la moda. Aprende a reconocer las colecciones en relación con lo nuevo y lo emergente, y manipula herramientas de investigación y análisis propias del rubro.

Contenidos de la materia: macro y micro tendencias, ciclo de una tendencia y *Coolhunting*. Se lleva a cabo un análisis de las colecciones y tendencias de nivel internacional. Metodología de investigación, observación en calle, análisis de competencia directa.

Análisis de grupos consolidados, emergentes, y latentes. Definición de colección a partir de una tendencia limitada.

b) Taller de moda V (sastrería avanzada): tiene como objetivo que el estudiante entienda y reconozca las técnicas y tipologías bases de moldería para la confección de piezas de sastrería femenina. Se busca que diferencie los distintos materiales y tratamientos técnicos que requiere cada pieza y experimente el proceso de armado y transformación de una prenda.

La moldería es la base de todos los conocimientos que se adquieren a lo largo de la cursada. Algunos de estos son acerca de la introducción a la sastrería, su historia y evolución. Tabla de talles, tipologías bases de sastrería; abrigo, chaleco base y sus variantes, saco y manga sastre, tapado base, sacón, piloto base, capa y campera de corte jean con su entretelado a mano e industrial. Materiales; forrería y entretelas. Despiece de moldería, referencias técnicas, variantes de volumen. Se desarrolla también la relación de medidas entre cuerpo y el trazado.

c) Comercialización II (planes de negocios): relaciona las herramientas del marketing y de la comercialización para la introducción de los distintos productos y servicios en el ámbito profesional. El alumno aprende a diseñar, desarrollar y aplicar estrategias competitivas y de crecimiento para las empresas, aplicando diversos planes de acción según los productos y servicios presentados.

El concepto de planeamiento, planeamiento estratégico, formulación de estrategias de desarrollo y crecimiento son algunos de los contenidos que presenta esta asignatura. También se estudian temas como los métodos de previsión de la demanda, mercados de consumo y mercados industriales y factores que inciden en el comportamiento de compra. Esto ayuda a los alumnos que, al recibirse, deciden llevar a cabo su propia marca y negocio.

d) Taller de reflexión artística III (evolución del arte): en esta asignatura el estudiante obtiene conocimientos acerca de la evolución del arte y el diseño, transitando diferentes períodos de la historia del arte, desde los inicios de la Edad Moderna hasta el estudio de las primeras vanguardias, integrando en su análisis diversos lenguajes como la fotografía, el cine, la danza y el teatro. Contenidos como el Renacimiento, el Manierismo, el Barroco, forman parte de la cursada de la materia. Como así también la concepción artística basada en lo sensorial, subjetivo y simbólico. La arquitectura, la pintura, los interiores y la indumentaria en el Barroco y el Rococó. El arte Oriental: arquitectura y diseño interior en China y el arte japonés. Danza y teatro: nuevas concepciones escenográficas y de vestuario.

#### Segundo cuatrimestre

e) Diseño de Indumentaria VI (identidad corporativa): en esta asignatura se capacita al futuro profesional en el armado, la planificación, y la gestión del desarrollo de un microemprendimiento para el sector de la moda. Se basa en el progreso de identidad de marca, como así también el análisis de competencia directa, y el público objetivo al cual se dirige su propuesta.

Se desarrolla a lo largo de la cursada la relación entre identidad de marca e imagen de marca. Se estudia el mercado: análisis, segmentación y posicionamiento. Se lleva a cabo una gestión de colección de alta complejidad. Planificación de negocio. También se analizan los diferentes tipos de consumidor. Se realiza el diseño de producto, recursos constructivos, análisis de costos, paneles conceptuales, estrategias y acciones de comunicación.

f) Taller de moda VI (moldería industrial): tiene como finalidad que el estudiante comprenda y manipule el trazado de moldería para hombres, niños y bebés. El objetivo es darle al alumno las herramientas para que sea capaz de reconocer y aplicar las variaciones que exige cada caso.

Estas herramientas constan de la tabla de talles, ejemplos de trazado: hombre, niño, y bebé, toma de medidas, moldería industrial, piquetes y costuras. Se realizan los moldes de la camisa base y sus variantes, el pantalón base y sus transformación sobre el largo: pescador, bermuda, short, básico de cinco bolsillos. Pantalón de vestir y campera base. También se llevan a cabo los trazados base de bebés: bata, bombacha, medio osito y osito. Transformación de plano a punto. Buzo, remera y pantalón jogging.

g) Práctica profesional (portfolio): esta asignatura favorece la identidad proyectual gráfica de cada estudiante, su estilo, su estética propia, esa imagen que se transformará en la imagen gráfica del diseñador, en su marca, buscando fortalecer una identidad propia. Para realizar el portfolio, el alumno debe aprender sobre el discurso visual, la inserción en el campo laboral, los clientes potenciales. Realiza una propuesta de diseño y comunicación, en la cual idea el nombre de su marca. Se desarrolla el diseño de portfolio (puesta en página, selección de imágenes, materialización de la pieza, contenedor).

h) Taller de fotografía I (el mundo de la fotografía): esta asignatura ofrece los conocimientos necesarios para entender a la fotografía en sus múltiples aspectos: técnicos, estéticos y conceptuales. Introduce al estudiante en el empleo de las técnicas y equipamientos de la fotografía. Se aproxima al lenguaje fotográfico a través del uso correcto de la luz, los colores y las posibilidades que le brinda la cámara y sus accesorios.

Con esta materia el alumno aprende acerca del origen y evolución de la fotografía, los principios físico-químicos que la hacen posible, la evolución de las cámaras fotográficas. Aspectos estéticos de la imagen fotográfica, la cámara, los objetivos y dispositivos de control, características y utilización. Teorías sobre el color, materiales y dispositivos sensibles. De esta manera el alumno logra comprender cómo utilizar la cámara desde la toma hasta la imagen final. Todo el contenido será de gran utilidad, ya que al cursar materias en las que deba hacer producciones de foto, el estudiante podrá llevarlas a cabo sin ningún inconveniente, ya que habrá adquirido el conocimiento necesario.

### 3.2.4.: Cuarto año

Primer

cuatrimestre

a) Diseño de Vestuario I (teatral): tiene como objetivo insertar al alumno en el campo de la creación del vestuario artístico, para todo tipo de espectáculos, prepararlo en el estudio del texto dramático y escénico para su interpretación personal de la obra a proyectar, a partir de una teoría del teatro y desde una perspectiva semiológica. El estudiante logra aprender sobre el vestuario teatral y sus funciones en la puesta. Como así también sobre el espacio escénico, iluminación teatral, historia del traje, texto dramático-escénico. Se realizarán diseño de personajes, análisis y caracterización teatral.

b) Diseño de Accesorios I (diseño de autor I): tiene como finalidad introducir al estudiante en la lógica del diseño de autor que predomina en el mercado local e internacional. El objetivo es que el alumno desarrolle una colección de complejidad media, en donde puede expresar su mirada autoral en el diseño. Los contenidos se basan en la introducción al diseño de autor en indumentaria. El estudio de materiales no convencionales, características del mercado local, diferencia entre marcas, marca de autor y diseñadores de autor. También se profundiza en el diseño de autor como producto y el proceso de producción para el diseño de autor. Se desarrolla el discurso visual del estilo del autor.

c) Seminario de integración I: esta asignatura, tiene el objetivo de proveer al alumno la formación necesaria para escoger el tema de su Proyecto de Graduación, determinar su planteo hipotético, resolver el índice de abordaje conceptual y desarrollar hasta el veinticinco por ciento (25 %) de avance de su Proyecto. El PG es la producción académica más significativa del estudiante universitario. Es el resultado de la integración de las enseñanzas adquiridas a lo largo de la carrera. Es una última instancia de aprendizaje que se transforma en el vínculo entre la vida académica y la profesional. El estudiante lleva a cabo un trayecto guiado sobre los campos de investigación, creación

y desarrollo en las disciplinas del diseño y la comunicación y, una vez fijado el tema, es encaminado en la investigación bibliográfica y en otras fuentes gráficas y audiovisuales, hasta su primer planteo hipotético y la redacción de la introducción, con una sinopsis de cada capítulo y la bibliografía.

#### Segundo cuatrimestre

d) Diseño de Vestuario II (cine, tv y video): tiene como propósito introducir al estudiante en el campo de la creación del vestuario para soportes audiovisuales. Se pretende entrenarlo en la metodología de análisis del guión para el desarrollo y producción de vestuario.

El alumno desarrolla diseños de vestuario para cine. Comprendiendo previamente las características generales del vestuario, accesorios y maquillaje cinematográfico. También se llevan a cabo paneles de inspiración para la película para la cual eligió diseñar, analizando los personajes y realizando un artbook, que contiene la información conceptual y estilística de cada uno de ellos.

e) Diseño de Accesorios II (diseño de autor II): tiene como finalidad estudiar sobre la lógica que demanda el diseño de autor, analizando las colecciones de alta complejidad que se encuentran tanto en el mercado local, como internacional. El objetivo principal de la materia es que el estudiante desarrolle una colección de alta complejidad plasmando su propio estilo.

Se realizan diseños de autor, en propuestas de alta complejidad: características en indumentaria y diseño de objetos; un análisis de materiales. El contenido de la materia comprende el rol del accesorio, su relación con la indumentaria y con la imagen que quiere construirse.

f) Seminario de integración II (proyecto de graduación II): guía al alumno para que lleve a cabo la redacción final de su Proyecto de Graduación. Esta tarea consiste en un riguroso trabajo tanto bibliográfico como de fuentes y la posterior lectura e interpretación de los datos, hasta llegar a la verificación de las hipótesis planteada en Seminario I. La materia

plantea desde los requisitos de estructuración del trabajo, su escritura, la determinación del estilo adecuado, las exigencias básicas de unidad, orden, transición y progresión, hasta los requerimientos en cuanto a la presentación. Para llevar a cabo el Proyecto de Graduación el alumno deberá comprender diversos contenidos, como las técnicas de recolección, estrategia y elaboración de datos. Coordinación para el análisis y proceso de los datos obtenidos. Búsqueda de relaciones teóricas. Se analizara el texto, la redacción, perfiles y estilo de redacción. Como así también la estructura del trabajo, presentación general, cuerpo del informe, referencias y bibliografía.

Para concluir este subcapitulo se puede decir que la universidad de Palermo presenta un Plan de Estudios muy amplio, ya que atraviesa asignaturas muy variadas; desde las artes, el diseño, la historia, la cultura, el dibujo. También le da la posibilidad al estudiante de finalizar la carrera con un Portfolio Profesional, que contiene resumidos los mejores trabajos que el alumno desarrollo durante su formación académica, el cual podrá presentar en entrevistas laborales una vez que se egrese y busque ser parte del mercado de la moda.

### **3.3. Opiniones de egresados**

Para obtener opiniones de egresados de la carrera de Diseño de Indumentaria de la Universidad de Palermo, se han llevado a cabo 60 encuestas, ya que la Universidad no puede hacer pública la cantidad de alumnos recibidos y de esta manera se eligió un número estimado de encuestados. El modelo de encuesta (cuerpo c) consta de ocho preguntas, en las cuales se busca que los diseñadores que egresaron de la UP puedan evaluar el Plan de Estudio y sugerir un aporte pertinente para la carrera.

En cuanto al análisis de las encuestas se han llegado a los siguientes resultados:

El 89% de los encuestados califican el Plan de estudios como muy bueno. Esto significa que la mayoría se encuentran conformes. Cuando se les pregunta en que proporción las materias les han sido útiles al finalizar la carrera, el 83% optó por la opción de Casi todas las materias. Esto significa que la mayoría ha podido hacer buen uso de la formación provista por la universidad. El 78% ha elegido las materias prácticas como las más aplicables a nivel laboral, mientras que el 22% optó por darle importancia tanto a las materias prácticas como a las teóricas. A la hora de trabajar al 90% de los encuestados les ha servido mucho los conocimientos que adquirieron en la UP. El mismo porcentaje de personas también respondió que sería bueno agregar alguna asignatura al Plan de Estudios. Y el 86% opinó que sería bueno incorporar alguna materia práctica. En la pregunta 7, los encuestados tenían que desarrollar algún contenido que sería de aporte al Plan de Estudios. La mayoría (82%) describió que la contribución vendría desde una nueva asignatura en la que se les enseñe a los alumnos a utilizar programas de diseño en computación, algunos de los encuestados detallaron los programas como Corel, Photoshop e Illustrator. En la justificación añadieron que sería de mucha utilidad que durante la formación académica los estudiantes puedan manejar el uso de estas herramientas, ya que muchas veces los trabajos prácticos se exigen que sean en computadora, pero no hay ninguna materia que les aporte ese contenido.

Otro encuestados sugirieron que la materia de Confección tendría que estar como asignatura fija, ya que como diseñadores la materialización de los diseños, durante la carrera y una vez finalizada, sería bueno que la lleven a cabo los estudiantes mismos. Esto les permitiría obtener conocimiento de la viabilidad de los productos que desean realizar y puedan aplicar los conocimientos adquiridos tanto en la parte de armado de la prenda, moldería, maquinarias, puntadas, entre otras. En la minoría de las respuestas los encuestados sugirieron que sería bueno que en la formación académica se les enseñe a los alumnos sobre el tratado de las prendas sobre el

cuerpo, utilizando el maniquí y dejando de lado la moldería para poder diseñar sobre la silueta.

Por último el 89% considera que sería muy favorable si alguno de estos contenidos fueran añadidos al Plan de Estudios de la carrera, ya que ellos han conocido el ámbito laboral en el que se desempeña un diseñador.

La mayoría, quienes recomendaron el aporte de una asignatura con contenidos de programas en computador, justifican esta opinión explicando que hoy en día los trabajos realizados a través de estos medios, no sólo mejoran la presentación y el profesionalismo sino que también es una manera más práctica y rápida para desarrollar los diseños, incluyendo figurines, geometrales, fichas técnicas, paneles conceptuales, entre otros. También cuentan que, en gran parte de las entrevistas de trabajo a las que han asistido tenían muy en cuenta el buen manejo de estos programas, ya que lo consideraban indispensable para llevar a cabo las tareas en el área de diseño.

## **Capítulo 4: Otras universidades**

En el capítulo anterior se analizaron las asignaturas que contiene la carrera de Diseño de Indumentaria en la Universidad de Palermo. A lo largo del cuarto capítulo se van a ver desarrollados los planes de estudio de una universidad pública, como UBA e internacional como es *Parsons*. El objetivo de este capítulo es ver la diferencia de asignaturas que presentan éstas universidades, tomando como referencia a la UP. Y de esta manera analizar los aspectos positivos de cada una, ya que esto sería de gran ayuda, para la planificación de la materia que se va a proponer en el último capítulo.

### **4.1: UBA**

Diseño de Indumentaria es la actividad creativa que se ocupa del proyecto, planificación y desarrollo de los elementos que constituyen el vestir, teniendo en cuenta los conceptos proyectuales, técnicos y socioeconómicos, adecuados a las modalidades de producción y las concepciones estéticas que reflejan las características culturales de la sociedad.

(FADU, 2010).

La facultad expone al Diseño Textil como la profesión creativa cuyo objetivo es la determinar las cualidades estéticas y formales que deben tener los textiles,, tanto en su forma de estampado, tejido mecánico, manual o cualquier otra característica y cuya funcionalidad o uso y sistemas productivos son a la vez subordinados y emergentes de la acción proyectual.

La FADU capacita profesionales competentes dentro del área de la producción de indumentaria y textil; capaces de llevar a cabo con capacidades técnicas y estéticas los proyectos planteados, los cuales realizan de manera eficiente.

En la figura 2 (ubicada en el cuerpo C) se podrá observar el plan de estudios de la carrera de Diseño de Indumentaria de la Universidad de Buenos Aires (UBA).

Del cual se analizarán las materias que se diferencian con el plan de la Universidad de Palermo.

La Universidad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (FADU) presenta un Plan de estudios para la carrera de Diseño de Indumentaria, el cual consta de tres niveles obligatorios que el alumno deberá aprobar para recibirse de Diseñador de Indumentaria y Textil. En la figura 3 (cuerpo C) se encuentran las currículas que componen el ciclo inicial de la carrera, denominado Ciclo Básico Común: CBC.

Se pueden observar las similitudes y diferencias de asignaturas entre la UBA y la UP, muchas de las materias se identifican con otro nombre, según la universidad, pero el contenido es el mismo. A continuación se van a desarrollar los contenidos de las materias con las cuales se diferencian ambas universidades.

a) Medios expresivos I y II: según la cátedra Romano (2011), las asignaturas tienen la finalidad de enseñar a los alumnos el conocimiento y uso de los elementos de generación, desarrollo, control y comunicación del proyecto, en las áreas de Diseño de Indumentaria y Diseño Textil.

En este desarrollo se va estructurando el pensamiento proyectual, logrando autonomía y superando obstáculos, para poder trabajar sobre una base sólida la libertad creativa.

La estructura de esta materia trata de cuatro ejes básicos, que se desarrollan en dos niveles: Los métodos de generación de la forma, guiados a la producción textil e indumentaria. Los sistemas de expresión y color, características estructurales de la forma en la disciplina. La representación de la figura humana, generadora, portadora y referente del diseño. El entendimiento y empleo de los sistemas, herramientas y soportes de representación gráfica.

En el primer nivel se desarrollan los conocimientos conceptuales y operativos básicos, se establece una metodología de trabajo sistemático y se van construyendo las raíces de una futura autonomía proyectual.

En el segundo nivel se reafirman los conocimientos adquiridos, se profundiza la base conceptual y se avanza hacia la construcción de sentido de las tareas proyectuales, con desarrollo de una expresión personal y autónoma.

b) Sociología: los objetivos generales de la materia, según la cátedra Zambrini (2012), son, conocer los conceptos básicos de la sociología y la cultura, en especial los referidos a la moda, el diseño y el vestido. Aplicar críticamente determinadas herramientas teóricas, de análisis, correspondientes a la sociología para estudiar procesos y cambios culturales actuales orientados al campo del Diseño de Indumentaria y Textil.

El contenido de esta materia se basa en los distintos enfoques de los modelos sociológicos más reconocidos, la vestimenta en su rol socio-histórico, en cuanto a la estructura del cuerpo y las identidades de género; las principales teorías sociológicas (clásicas y contemporáneas) que han explicado el fenómeno de la moda y el vestir y la aparición del diseño de indumentaria en Argentina.

La asignatura analiza distintos temas relacionados con la moda, el cuerpo, el diseño y la cultura, a través de las principales teorías y los problemas concretos del campo de la sociología, guiada hacia el estudio de los usos de la vestimenta a nivel social. También, uno de los objetivos que se destacan en la cátedra, es situar estos problemas en la sociedad actual, para provocar el desarrollo de un pensamiento de reflexión y crítica acerca de la incidencia de los procesos y cambios socioculturales contemporáneos en la futura práctica profesional de los estudiantes. (Zambrini, Ob. Cit)

#### **4.2: Parsons**

Desde su fundación en 1896, Parsons ha cultivado destacados artistas, diseñadores, académicos, empresarios y líderes de la comunidad durante más de un siglo. Hoy, cuando el pensamiento de diseño es cada vez más empleado para resolver los complejos problemas mundiales, Parsons está liderando nuevos enfoques para el arte y la enseñanza del diseño.

En *Parsons*, una comunidad diversa de estudiantes desarrollan habilidades de pensamiento crítico y las aplica a los problemas que van desde la degradación del medio ambiente con la accesibilidad física y las crisis humanitarias. A través de una red de laboratorios de diseño interconectados, los estudiantes exploran los fenómenos globales en múltiples sitios y escalas de intervención, desde las iniciativas de investigación en el campus a las alianzas que afectan el cambio en Nueva York y en todo el mundo. La Universidad ha lanzado las carreras de diseñadores ilustres que son sinónimo de moda estadounidense: Claire McCardell, Adrian, y Norman Norell, reconocidas figuras de la industria; Donna Karan, Marc Jacobs, Tom Ford, y Narciso Rodríguez, y, a partir de la nueva generación de diseñadores mundiales, Proenza Schouler, Behnaz Sarafpour, Ri Doo, Vena Cava, y Ohne Titel. En momentos en que el éxito implica activismo tanto como la innovación, Parsons combina los fundamentos del diseño, artesanía y comercialización con la participación cívica y ambiental.

El decano de la Facultad de Diseño de Moda, Simon Collins (s/f), declara:

Estamos luchando por una filosofía de diseño en la que pedimos a nuestros alumnos y nosotros mismos nunca conformarse, sino para evolucionar y preguntas para aprender sobre temas como la sostenibilidad y entender por qué son relevantes. Nuestros estudiantes descubren lo que es especial acerca de su talento, y luego los preparamos para salir al mundo para aprender más.

En la figura 4 (cuerpo C) se pueden observar los dos primeros años de la carrera de Diseño de Indumentaria de la Universidad Parsons. Para graduarse el alumno deberá

cursar y aprobar 29 materias, de las cuales 4 son electivas, desarrolladas todas en una duración de 5 años. En la figura 5 (cuerpo C) se presentan los últimos tres años de la carrera de Diseño de Indumentaria de la Universidad.

Se analizarán las materias del Plan que se diferencian con el de la Universidad de Palermo.

El plan de estudio se diferencia con las siguientes asignaturas:

a) 2D. Estudio de integración.: materia en la cual, según Parsons (2012), se proporciona una introducción a los principios fundamentales de expresión y comunicación visual, en formas teóricas y aplicadas. Los estudiantes desarrollan su capacidad de integrar los medios físicos y digitales.

Los temas fundamentales de la materia son: Artes Visuales, Diseño y Teoría del color.

b) 3D. Estudio 1: presenta a los estudiantes los principios básicos, procesos y materiales de forma tridimensional a través de una serie de proyectos. Estos proyectos fomentan la exploración de materiales, dibujo, la experimentación y el desarrollo conceptual, a través de la adquisición de los conocimientos básicos esenciales para crear y construir formas tridimensionales. Los estudiantes exploran la forma, el espacio y la estructura a través de la utilización de elementos de diseño, tales como línea, forma, masa, volumen, superficie, escala, proporción, material y color.

Los temas fundamentales de la materia son: fabricación, diseño y artes visuales.

c) 3D. Estudio 2: se basa en las habilidades, conceptos e ideas aprendidas en 3D estudio 1. Los resultados de aprendizaje de dibujo-diseño, la investigación y la capacidad de pensar a través de materiales, los estudiantes asumen un enfoque más libre dirigido a proyectar el aprendizaje a través de la investigación. Las siguientes son las tres opciones de cursos que se ofrecen: Cuerpo en el tiempo, el cuerpo como forma, y el cuerpo y lugar. Cuerpo en el tiempo cuenta con proyectos que incorporen el concepto abstracto del

tiempo y su efecto en relación con el cuerpo, a través de proyectos en tres dimensiones. Cuerpo como forma, cuenta con proyectos que amplían la comprensión de los estudiantes de la forma 3D, ya que se relaciona directamente con el cuerpo.

Cuerpo y lugar, son proyectos que se extienden a los estudiantes para la comprensión de la forma 3D, en relación con el mundo de los objetos que rodea el cuerpo.

d) Comunicación visual 1: se centra en el elemento de diseño 2D, dentro de los estudios digitales y de dibujo. Normalmente, en esta introducción los estudiantes tendrán la oportunidad de obtener las habilidades digitales, para transmitir de manera competente la investigación, la inspiración y conceptos de diseño. Los estudiantes responderán a manera integral y cohesionada para el curso estudio de integración, a medida que adquieren habilidades en la representación de la moda y la presentación de los conceptos de investigación.

Los temas fundamentales de la materia son: dibujo, visualización de datos y moda. De la misma manera que en el análisis de los primeros años, se verán desarrolladas las asignaturas que diferencian éste plan de estudios.

e) Estudio creativo, técnica 1 y 2: ambas asignaturas son de apoyo para que el estudiante pueda desarrollar su tesis, le da habilidades adicionales y técnicas en ejecución en 3D. Los estudiantes finalizan sus sistemas y procesos relacionados con el desarrollo de 2D a 3D y resolución. Esto permitirá, a los estudiantes, reflexionar sobre los elementos claves del proceso de investigación, material y técnica.

### **4.3: Diferencias**

A grandes rasgos se puede observar que la Universidad de Palermo plantea su carrera mucha más orientada al diseño como agente comunicador, y pone más hincapié al diseño de indumentaria que al textil. Si bien la facultad cuenta con materias de Producción, en

las cuales se estudia a los textiles, estas son sólo tres, cuatrimestrales y se ven prácticamente al comienzo de la carrera. La UP cuenta con materias obligatorias como Publicidad o Fotografía, lo cual, podría decirse que se orienta más a la comunicación y a las artes visuales. Se presta especial atención a la imagen. A su vez la Universidad de permite, en cierta forma, un mayor entendimiento de su partido de diseño y un proceso de desarrollo mayor hacia el proyecto que el mismo está realizando.

Por ultimo, la *Parsons*, presta más atención al diseño de indumentaria dentro del arte y los programas digitales. Prepara a sus alumnos no sólo para ser futuros diseñadores de modas, sino también para poder llevar a cabo trabajos de manera manual y digital, a los cuales les dedica varias materias en el plan de estudios. Pone real hincapié en formar al alumno para que al graduarse, sea competente en el mercado al que va a dirigirse.

En ese sentido tiene una orientación más gráfica. *Parsons* es una de las mejores universidades internacionales de moda, cuenta con una gran cantidad de alumnos y tiene un crecimiento importante. Por lo que se puede observar en el plan de estudios tiene una orientación hacia el producto en sí y al desarrollo del mismo. Ofrece al estudiante gran cantidad de materias para desarrollar buenos recursos expresivos y presentaciones a la hora de plantear el producto.

Unas de las materias que se destacan son las que se llevan a cabo en torno a la tesis, ya que el alumno no sólo cuenta con la materia Tesis 1 y 2, si no también cuenta con otras dos materias de apoyo, donde los alumnos puede desarrollar su trabajo de fin de carrera, en un espacio de aprendizaje, en compañía de distintos profesores en distintos talleres. También le da la posibilidad, al estudiante, de realizar seminarios dentro de la Universidad para perfeccionar la profesion de los diseñadores.

Palermo presta más atención a la moldería y a las formas de plantear la construcción de una prenda, cuenta con cuatro materias obligatorias en donde el alumno comprende el proceso de construcción de una prenda.

Si bien todas las universidades como objetivo general pretenden que sus alumnos tengan un proyecto profesional dentro del ámbito, la UP manifiesta, tanto es sus escritos como en su página web, que pone real hincapié en preparar al alumno para que el mismo sea capaz de desarrollar su proyecto de marca individual.

Por otro lado la UBA destaca el rol del diseñador en la sociedad introduciendo al alumno específicamente en la industria nacional. A su vez se puede observar en el cronograma de la carrera mayor cantidad de materias orientadas al diseño textil. Dentro de la carrera al alumno se le exige conocer mucho sobre telas, texturas, tejidos y avíos.

Si bien el alumno elige su orientación en muchas materias de la carrera de Diseño de Indumentaria se ve contenido de lo textil. Se exige que el alumno tenga amplio conocimientos sobre este rubro, lo cual resulta muy importante ya que a la hora de diseñar una de las primeras cosas a tener en cuenta son los materiales a utilizar. Por otro lado varias materias electivas se inclinan más hacia este rubro.

La gran diferencia respecto de las otras instituciones es que la UBA cuenta con materias anuales, principalmente las denominadas Diseño y Accesorios. De esta manera el alumnodesarrolla sus ideas y conceptos a trabajar durante todo un año, lo que le

## **Capítulo 5: El currículo y la enseñanza**

En este capítulo se expone, en primer lugar, la importancia de la currícula en las instituciones educativas y lo que conlleva su planeamiento y los inconvenientes que se presentan.

Se describe la importancia de las técnicas utilizadas por profesores para desempeñar su rol en el ámbito estudiantil, teniendo en cuenta el nivel de los alumnos. También se analizan los distintos tipos de clases que puede desempeñar el docente, las funciones pedagógicas de los recursos de aprendizaje y los diversos tipos de evaluaciones mediante los cuales van a calificar a los estudiantes durante la cursada de la asignatura.

En esta instancia del Proyecto de Graduación se le otorga real importancia al planteamiento de los objetivos y contenidos que se presentan para el desarrollo de una materia.

La información que ofrece este capítulo está ligada al objetivo del PG, ya que busca diseñarse una nueva asignatura, por lo cual primero deben tenerse en cuenta los temas aquí desarrollados.

### **5.1. El sentido educativo del currículo**

Como explica Contreras, D. (1994), plantear qué y cómo enseñar está ligado al Plan de Estudios, en cuanto que éste pretende responder a estas cuestiones, de acuerdo con determinadas aspiraciones educativas.

El contenido de la currícula, maneja siempre una idea acerca de cómo funcionan las instituciones educativas y quién está legitimado para definir la enseñanza.

Por ello los desacuerdos entre el control que se ejerce y la autonomía que se pretende, convierten siempre al Plan de Estudios en un espacio conflictivo, en donde, entre otras cosas, se disputan cuáles son las competencias profesionales del profesorado en materia curricular y cuáles las políticas.

Todo currículo enfrenta dos tipos de problema, los de la política del desarrollo curricular y los de la definición de la propuesta pedagógica: qué y cómo enseñar.

Ambos problemas son dependientes. Por un lado, el desarrollo curricular va a hacer posible la traducción de las propuestas curriculares en acciones escolares. Por el otro, cada propuesta curricular requiere una política de desarrollo y no otra.

Implementar la pedagogía a través de objetivos, según Contreras, D. (Ob. Cit), conlleva principalmente a decidir los objetivos; es decir, aquellos resultados que se quieren obtener al final del proceso; disponer los medios adecuados (contenidos, experiencias) para alcanzar aquellos objetivos.

En la medida que los objetivos refieren a logros, a productos, suponen, requieren, una descomposición en elementos para hacer inteligible y constatable, y por ende controlable, su consecución.

En la medida que la determinación de objetivos y la elaboración de la técnica pedagógica eficaz son momentos independientes lógicamente de los de aplicación de dichas técnicas, se favorece la división del trabajo. El conocimiento pedagógico resulta ser así un problema de especialistas, no de los profesores.

De los diferentes tipos de tareas académicas (memoria, procedimientos o rutinas, comprensión, interpretación, opinión y creación), sólo en los dos primeros se pueden anticipar los resultados que significan una realización correcta de dichas tareas. Las restantes, por definición, se abren a la impredecibilidad.

Además, se maneja un concepto acumulativo y estático del saber. Conocer es saber los conocimientos a que llegan los que tiene autoridad para elaborar conocimiento. O bien conocer es saber la verdad, es aproximarse a la realidad tal y como es (concepto despersonalizado de conocimiento).

Los alumnos son sujetos activos, siempre están llevando a cabo procesos de comprensión, siempre tienen un método comprensivo de la realidad.

Lo importante de las formas del conocimiento es que se pueda pensar con ellas y que haga más libres a los individuos al permitir el pensamiento creativo y proporcionar estructuras para el juicio crítico.

El profesor es también una persona cognitivamente activa en un medio complejo y con el que él se encuentra especialmente comprometido. Toda acción docente está conectada a proposiciones normativas y valores educativos. A su vez toda acción comunicativa como es el caso de la acción educativa, no puede determinar, por definición, las normas de acción ni a priori ni en otro sitio que no sea la propia práctica de la acción comunicativa.

La complejidad y simultaneidad de variables que hay que contemplar en el aula, junto con la singularidad de las mismas, requiere de una comprensión ajustada al caso y una actuación singularizada que normalmente exige el manejo y mantenimiento de cierta ambigüedad e incertidumbre, no siempre resolubles.

Precisamente por todo esto, el profesor es una persona que ejerce un oficio con un fuerte compromiso moral. El oficio de profesor es moral porque: pretende cosas que sólo adquieren sentido desde una perspectiva moral: ejerce una influencia sobre otros y actúa en relación de desigualdad con sus alumnos.

El profesor posee y debe poseer un conocimiento y una ética profesionales, analizando y poniendo en cuestión sus valores y sus ideas a la luz de la práctica, a la luz del intento de ser consecuente con sus ideas en la acción.

Es insostenible, por tanto, una concepción del currículo que ignore el carácter profesional del profesor, es decir, que el compromiso moral que éste debe asumir es actuar de forma coherente con sus ideas y estar abierto a la discusión y mejora de esas ideas. Contreras, D. (Ob. Cit.) propone el currículo como lugar de experimentación. Según el autor el Plan de Estudios debe ser un instrumento para la mejora y el desarrollo profesional de los profesores, porque sólo la mejora de los profesores puede mejorar la educación de los alumnos. Todo currículo que aspire a algo que merezca la pena, que tenga pretensiones educativas importantes, no sólo no puede definir a priori los resultados, sino que constituye un proceso de búsqueda. El currículum no se puede definir como un sistema para el control de resultados, sino como un procedimiento para la búsqueda de la realización de los fines.

Hay dos formas de racionalizar la acción; la primera es definir a dónde se quiere llegar y qué se quiere obtener como producto de esa acción y por consiguiente determinar los principios según los cuales se quiere actuar.

El Plan debe desarrollar principios de actuación pedagógica en los que el profesor pueda indagar en los valores educativos que subyacen y en la forma en que éstos se llevan a la práctica y cómo funcionan en ella.

Por tanto, el profesor, al regir su actuación de acuerdo con ellos, tiene que decidir cómo se trasladan al aula. Lo que en definitiva pretende un currículum es traducir las ideas educativas en acciones educativas, y esto es siempre problemático. El currículum es entonces un procedimiento hipotético regido por ideas y pretensiones educativas que los profesores pueden experimentar en clase.

El currículum debería tener más que ver con las decisiones amparadas en el juicio de los profesionales que con las decisiones administrativas sobre cuáles deben ser los comportamientos y los pensamientos de profesores y alumnos.

Claro es que un currículum no es sólo principios de actuación. También es una selección de conocimientos y de materiales educativos.

Contreras, D. (Ob. Cit) desarrolla que cualquier respuesta a qué enseñar son contenidos. Contenidos no es la información que se utiliza en la enseñanza, sino lo que se enseña. Por eso qué enseñar va unido a cómo enseñar, porque el contenido de la enseñanza no es una información para la que buscamos formas de transmisión. Lo que se enseña, los contenidos, por consiguiente no son sólo información. Se enseñan destrezas, actitudes, valores, conceptos, formas de expresión, métodos de indagación.

El conocimiento no se reduce a la acumulación de datos, conceptos y teorías. Es también una actividad: es la acción de conocer.

Esto implica que la determinación de los contenidos no debe buscar la selección de los resultados provisionales del conocimiento, sino también la forma en que tal conocimiento se construye y se pone en cuestión. En este sentido, de lo que se trata es de transmitir formas de conocimiento.

La escuela debe proporcionar cultura, pero para que actúe como tal, no para llenar cabezas con datos. Para ello es necesario hacer funcional el aprendizaje de la cultura, y esto sólo sucede cuando los alumnos comprenden y viven la significación cultural de los contenidos del currículum.

Si la cultura es el mecanismo de la especie humana que nos proporciona los modos por los cuales comprendemos, sentimos y actuamos, la adquisición cultural, para que sea significativa, tiene que rentabilizar sus posibilidades adaptativas; es decir, el propio momento de aprendizaje y lo que él nos aporta tiene que entenderse en lo que supone para comprender y actuar primeramente el mundo accesible del alumno. Deben primarse aquellos contenidos que tienen que ver con la realidad accesible del alumno y que son o

pueden ser fuente de preocupación para él. Una cultura que le sea útil, una cultura que pueda ser usada, incluso una cultura para ser contestada.

Un currículum consta de intencionalidades y de la especificación de unos espacios de actividad , en los que buscar, experimentar y desarrollar la realización de esos fines.

Un currículo debe ofrecer por lo tanto, unos principios de actuación y un campo en el que desarrollarlos.

## **5.2. Estrategias del docente**

La información que se desarrollará a continuación pertenece a bibliografía proporcionada por la profesora Ana María Ucar de la asignatura Pedagogía del Diseño, dictada en la Universidad de Palermo, cuyo título es, Selección de metodologías y estrategias de trabajo (2012).

Las estrategias que el docente selecciona no constituyen una simple sumatoria de tareas o de elaboración de instrumentos como resultados de conocimientos particulares, sino una reconstrucción compleja teórico-práctica que se efectúa con el objetivo de que los alumnos aprendan.

La utilización de recursos incluidos en las estrategias metodológicas constituye, en el nivel de educación superior, resoluciones personales que dan cuenta del pensamiento del docente en relación con la construcción del conocimiento.

Las estrategias metodológicas por excelencia consisten en el diseño de actividades que propongan la puesta en práctica de procesos cognitivos de distinto tipo por parte del alumno, con el objeto de generar la construcción del conocimiento.

Es importante que los alumnos conozcan qué selección ha hecho el docente, teniendo en cuenta la pertinencia para su materia, así como también para el nivel y tipo de alumnos con los que ha de trabajar.

Algunos tipos de técnicas que se pueden utilizar son:

Grupos de discusión: les da los alumnos la oportunidad de adquirir conocimientos a través del intercambio cara a cara de informaciones, ideas y opiniones. Si la discusión está bien llevada produce experiencias de aprendizaje en la que los alumnos deben articular sus ideas, responder a sus pares sosteniendo puntos de vista diferentes y desarrollar esquemas para evaluar las evidencias de sus opiniones y las de los otros.

Aprendizaje en colaboración: trabajos grupales y equipos de trabajo. Los alumnos aprenden mejor cuando están activamente inmersos en un proceso. Las investigaciones demuestran que los alumnos tienden a aprender más si lo hacen en pequeños grupos, reteniendo de esta manera por más tiempo lo aprendido.

Role playing y estudio de casos: son técnicas adecuadas para aplicar lo aprendido. En las actividades de role playing, se presenta a los alumnos una situación real o hipotética y una serie de papeles. Los alumnos improvisan. La escena jugada (que puede ser grabada en video) es luego analizada por todos los asistentes.

En el estudio de casos, se le presentan a los alumnos una situación real que incluye antecedentes significativos, hechos, conflictos y secuencias de sucesos, en donde es imprescindible una toma de decisiones. Mientras los alumnos analizan y discuten el caso, se evalúan los pasos a seguir y se trata de deducir el desenlace y sus consecuencias. Cualquiera sea la forma elegida, el propósito es que extiendan y profundicen los contenidos del alumno, integrando teoría y práctica en un área particular. Además se aumenta la motivación del estudiante para comprometerse en el trabajo académico a través de la experiencia de aplicar sus conocimientos adquiridos. Y por último se anima a los alumnos a desarrollar sus esquemas como investigadores y alumnos independientes.

(Ucar, 2012)

Otro apunte bibliográfico otorgado por la profesora, titulado: Usos de recursos para el aprendizaje (2012); aborda distintos temas sobre la enseñanza y se desarrolla a continuación.

El aula usada en forma tradicional funciona como espacio único de la situación enseñanza-aprendizaje, con dos sectores claramente delimitados: al frente, el lugar del profesor. Enfrentados, los alumnos sentados en forma ordenada y regular.

Se privilegia el discurso oral del docente, concebido como una disertación, sólo interrumpido para preguntas retóricas y respuestas condicionadas. Si hay conflictos, trabas o ruidos que perturban la interacción, éstos son ignorados o reprimidos. Si la audiencia está en silencio, si los alumnos toman apuntes calladamente, el clima es ideal.

De esta clase queda una indicación para la preparación de un trabajo práctico o la fecha para un escrito de revisión.

Por el contrario, cuando se planifica un curso, o una clase, concibiendo el aula como un espacio comunicacional toda la situación es distinta, antes, durante y después de la clase.

En la fase preactiva, el docente ha previsto los objetivos, ha seleccionado los contenidos, ha preparado los materiales y recursos que complementan la exposición verbal, ha diagramado actividades interactivas para con sus alumnos, ha diseñado maneras de evaluar los efectos producidos. Y ha elegido los recursos didácticos y metodológicos que mejor se adecúan.

En la fase activa, puede ser que inicie su clase con un fragmento de un video, acompañado de una guía para analizarlo después de verlo por segunda vez; video que va a detener, con escenas que pasará varias veces, generando un diálogo motivador. Es probable que luego contextualice, conceptualice, defina, compare los elementos

privilegiados. Se podrán exponer casos, contar experiencias. En su exposición oral citará bibliografía, o leerá un texto, o pedirá que otro lo haga. Se acompaña de transparencias con esquemas, cuadros, diagramas. Registrará en la pizarra el mapa conceptual que se esté armando, anotará las palabras claves, los autores y referencias citados.

En este punto los alumnos iniciarán caminos diversos. Se puede elegir rever el video, ir a consultar en biblioteca, reunirse en grupos y analizar otro caso, reunirse con el profesor y pedir más información, o plantear otras hipótesis, debatir, o disentir. Podrán ir a su computadora y navegar un hipertexto, pedir información a través de su correo. Visitar profesionales y recopilar información, describirla, analizarla, evaluarla.

En todo caso, finalizado este trayecto, los alumnos producirán: una presentación oral, un escrito, un diseño, copia o innovación, transferencia o creación, sabiendo qué se espera de ellos, qué deben evidenciar para corroborar qué han aprendido o, en todo caso, qué falta o qué falla.

La tercera etapa, post-activa, encuentra al docente y al alumno reflexionando sobre la clase. El docente evalúa el enseñar a partir de analizar procesos de interacción y los productos recogidos. El alumno integra el resultado de su clase en la preparación de un trabajo, o reflexionando lo experimentado a la luz de su marco previo. Ambos inician el próximo encuentro modificados por la experiencia anterior.

Creemos que esta modalidad de interacción didáctica se adapta a las características de los jóvenes que ingresan a la Facultad, integra otros medios de comunicación que ya le son familiares y organiza una situación de aprendizaje que se estructura alrededor de una multiplicidad de fuentes de información, única vía posible para acceder a la complejidad del conocimiento tal como se presenta en la actualidad.  
(Ucar y Bartolomei, 2012)

Cuando el docente planifica el desarrollo de su asignatura, estará previendo qué recursos o medios necesitará integrar al contexto de enseñanza y aprendizaje de manera tal que enriquezcan la experiencia que quiere promover.

Se entiende por medios: cualquier forma de recurso o equipo que sea usado normalmente para transmitir información entre personas. Incluida en esta definición la tiza y el pizarrón, los libros y revistas, equipamientos audiovisuales e informáticos, experiencias directas dentro y fuera del aula, y cualquier otra alternativa que el docente incluya en la relación con los alumnos, la tarea y los contenidos a desarrollar, evaluadas como potencialmente educativas.

Según Sacristán, G. (1976), la funcionalidad de los medios dentro de los modelos didácticos constructivos, llevándolo al interior del aula y en relación con la función del docente y la tarea, destaca tres funciones pedagógicas posibles:

Motivadora: en tanto puede ofrecer el planteamiento de un contenido, tema o problema a tratar a partir de una presentación más “real” que la que ofrece el discurso verbal.

Mediadora: alude a la capacidad del recurso para apoyar la construcción de ciertos conocimientos, favoreciendo a partir de sus propias características, la aparición de los procesos de aprendizaje necesarios. También se denomina “función soporte” en tanto acompaña, sin reemplazar, la función del docente soportando sobre sí mismo el peso más importante del acto didáctico en cuanto a transmisión de información.

Estructuradora : define la posibilidad de guiar a los alumnos a fin de provocar determinadas experiencias de aprendizaje.

### **5.3. Objetivos y contenidos**

La temática desarrollada a continuación hace referencia al módulo del Programa de Asistentes Académicos de la materia Pedagogía del diseño y la comunicación, de la Universidad de Palermo, dictada por la profesora Victoria Bartolomei (2012).

El modelo de planificación comprendido como “modelo de objetivos de conducta” sostiene que los objetivos deben ser manifestados en términos de conductas concretas, observables y medibles. Por esta razón se los denomina objetivos operacionales.

Ejemplo de un objetivo: Aplicar los procedimientos aprendidos y transferirlos a diferentes situaciones.

Este objetivo explica qué aprendizaje se espera que logren los alumnos, sin embargo el logro a alcanzar no está establecido en términos de una o más conductas observables ni cuantificables. El objetivo por no ser operacional no contempla las condiciones de realización, ni el criterio de éxito en términos cuantitativos para ser medido. Sin embargo, se considera que de igual manera se puede evaluar su logro y el grado de dominio. Por otra parte, los objetivos guían y orientan la acción de los profesores; este objetivo orientará la tarea en función de fomentar el manejo y la transferencia de las técnicas aprendidas a diferentes situaciones por parte de los estudiantes.

En síntesis; los objetivos son necesarios. Deben contener, en su formulación, una operación a llevar a cabo y un contenido sobre el cual efectuarla. La operación puede o no ser una acción directamente observable. Puede tratarse de una operación cognitiva, como: reflexionar, valorar, analizar. Tienen que ser alcanzables y evaluables, aunque no necesariamente en términos cuantitativos y deben ser coherentes con el resto de los componentes que intervienen en el diseño de la enseñanza.

En cuanto al contenido educativo se puede definir como el conjunto de saberes y formas culturales, cuya comprensión y retención por los alumnos se considera crucial para su desarrollo como profesional.

Tradicionalmente se entendía que los contenidos estaban integrados por la selección del conocimiento científico, estructurado en las disciplinas académicas.

En la última década se ha producido un cambio de perspectiva que entiende a los contenidos como algo más que una selección de conocimientos pertenecientes al saber elaborado y formalizado.

Los contenidos a enseñar comprenden todos los saberes que los alumnos deben alcanzar en cada etapa escolar. No se trata sólo de informaciones, sino que incluye también técnicas, actitudes, hábitos, habilidades, sentimientos, Sólo una porción del contenido está compuesta por el saber académico o científico.

(Gvirtz, S. y Palamidessi, M., 1998)

Existen diversas fuentes de contenidos educativos y distintas posiciones que anteponen una u otra. Algunas posiciones, seguidas de sus fundamentos particulares:

a) Las disciplinas como única fuente de contenido. Esta posición, sostiene que: comprenden las competencias básicas que se requieren para el desarrollo adecuado y completo de los alumnos. Proporcionan los modelos de “desarrollo cognoscitivo potencial”, ya que toda vez que se produzca aprendizaje, será de acuerdo con la estructura de las disciplinas. Brindan una base objetiva para la selección de los contenidos ya que no están sujetas a decisiones subjetivas o históricamente condicionadas. Excluyen los enfoques de sentido común en el aprendizaje, en los que profesores y alumnos intentan comprender su mundo, ingenua y directamente, sin utilizar los hallazgos de los especialistas consagrados a ello.

b) La cultura como fuente de contenido. Esta posición sostiene que: esta perspectiva otorga al docente la responsabilidad de evaluar; qué debe seleccionar de todo el conjunto de saberes disponibles en la cultura, para integrar el programa de su materia, contribuir en los aspectos no escritos de la formación y a la educación de los futuros profesionales.

c) La práctica profesional como fuente de contenido. Esta postura sostiene que: el denominado arte profesional, que se define como los tipos de competencias que los expertos en un área muestran cuando se enfrentan a situaciones singulares, inciertas y conflictivas, puede constituir una fuente de contenidos educativos, en la medida en que éstos puedan ser sistematizados y recreados a partir del diálogo reflexivo entre expertos y novatos, frente a situaciones concretas. (Bartolomei, 2012)

En cuanto a la secuencia de los contenidos se puede distinguir dos aspectos, por una parte la importancia dada a cada tema y unidad; y por otra parte el espacio de duración que ocupará en el desarrollo dicha secuencia.

Secuenciar u ordenar los contenidos implica tomar decisiones acerca del modo en que son organizados. Generalmente, existen decisiones tomadas previamente, respecto de la secuenciación de los contenidos. A pesar de ello el tener en cuenta los aspectos y variables que se consideran en los diferentes ordenes, posibilitarán explicitar aquellos criterios que ya se estén utilizando, o bien introducir modificaciones al orden de los contenidos en el programa de la asignatura.

#### **5.4. La evaluación**

Según Santos, M. (1995) el desarrollo curricular, en cualquiera de sus niveles, está recorrido por un proceso evaluador de triple naturaleza: la evaluación diagnóstica, la evaluación procesual, la evaluación de término.

El trayecto es circular, no solamente lineal, dinámico en su interior. Los criterios que se adjudican para la evaluación no siempre se ajustan a patrones severamente elaborados. Y así, un cambio puede considerarse “*bueno*” porque crecen los conocimientos de los alumnos, un centro puede etiquetarse de “formidable” porque aprueba la selectividad un

alto porcentaje de alumnos presentados y un alumno es considerado “excelente” porque respondió correctamente un examen objetivo.

Existe, según Santos, M. (Ob. Cit) una amplia variedad en de mecanismos de evaluaciones que no ayudan al crecimiento de la formación académica, algunos de ellos son:

Evaluando solo al alumno: se lo analiza en un tiempo determinado. Se le dan los resultados y , en general, se lo considera único responsable de los mismos.

Evaluando solamente los resultados: los cuales se tienen en cuenta dentro del proceso evaluador. Pero no solamente se examinan los resultados; también se evalúa el cómo, con qué ritmo, con qué medios, con cuánto esfuerzo, a costa de qué, con qué fines.

Analizar sólo los resultados obtenidos es parcial y la parcialidad suele ir acompañada de imprecisión y de tergiversaciones.

Evaluando solo los resultados directos, pretendidos: el desarrollo de muchos proyectos curriculares que plantean un criterio de enlace lineal: objetivos fijados, contenidos, metodologías, evaluación de objetivos propuestos; no tiene en cuenta la evaluación de los efectos laterales, secundarios, imprevistos.

Evaluando descontextualizadamente: si el evaluador busca ser objetivo, busca la creación y efectúa la aplicación de instrumentos confiables y aceptables técnicamente y no tiene en cuenta la realidad viva, compleja y dinámica de ese todo, se verá envuelto en una gran cantidad de datos muertos y carentes de un verdadero significado.

Evaluando estereotipadamente: los profesores reiteran una y otra vez sus modelos de evaluación. Cada año los estudiantes se ocupan en saber cuál es la manera en que evaluó el profesor. En un curso con cinco materias un alumno deberá desarrollar cinco

proyectos diferentes de evaluación. Los docentes evalúan de formas muy distintas, pero cada profesor, en los diferentes cursos en los que da clases, evalúa en forma idéntica.

## **Capítulo 6: Nueva asignatura: “Diseño digital”**

En este último tramo del Proyecto de Graduación se encontrará expuesto el aporte al Plan de Estudios de la carrera de Diseño de Indumentaria, de la Universidad de Palermo, el cual ha sido analizado en profundidad y comparado con los planes de la UBA y Parsons, para poder hallar una contribución a la UP, que si bien es una institución de mucho prestigio, el objetivo del PG es lograr que sea la opción más completa y favorable para los alumnos que decidan estudiar Diseño de Indumentaria en la Argentina, y para que los estudiantes internacionales consideren óptima la idea de viajar al país en la búsqueda de la formación académica de la Universidad.

En el capítulo anterior se exponen los contenidos necesarios para llevar a cabo el desarrollo de una nueva asignatura llamada “Diseño digital”; debido a que para poder crearla primero fue necesario ahondar en los requerimientos pedagógicos y conceptuales que conllevan organizar una materia.

En los Planes de Estudios de las universidades en la Argentina, no se presenta ninguna asignatura relacionada con el aprendizaje de programas de diseño en computación. Esto se evidencia luego de un análisis expuesto a lo largo del PG, como así también a través de una investigación personal en los contenidos de todas las instituciones en las que se presenta la carrera de Diseño de Indumentaria.

La asignatura “Diseño digital” propone motivar desde la formación académica, el aprendizaje de las herramientas básicas de los programas: Photoshop e Illustrator; favoreciendo así el desempeño de los diseñadores tanto en el transcurso de la carrera, como, luego de egresar; en el ámbito laboral.

El objetivo de la carrera, según la Universidad de Palermo (s/f), es que el egresado pueda:

Poseer una comprensión integral del mundo de la moda y su campo profesional.  
Manejar el proceso de diseño de indumentaria en su totalidad, centrándose en el desarrollo de producto desde la idea hasta su circulación.  
Comprender, generar y aplicar diseños para un público femenino, masculino y niños, traduciendo los diseños a su correspondiente moldiería base y talles.

Vincular las posibilidades creativas y expresivas del diseño de indumentaria con las necesidades y demandas específicas del mercado.  
Organizar y emprender proyectos profesionales, fomentando una actitud emprendedora y autónoma.  
Desarrollar un perfil innovador, con una mirada crítica en cuanto a su disciplina y sus avances.

Si bien el Plan de Estudios que presenta la UP es completo y recorre un campo muy amplio de aprendizaje, la finalidad del PG es encontrar el aporte pertinente para que los objetivos que presenta la carrera, no sólo se cumplan, también que crezcan favorablemente, con el fin de que los alumnos egresen como los profesionales más competentes del mercado.

Hoy en día los diseñadores de todo el mundo llevan a cabo sus proyectos a través de programas como: Photoshop e Illustrator. Si bien no es una técnica muy antigua, se considera de mucha utilidad para las presentaciones tanto de los diseños, como de la parte técnica.

Aunque gran parte de los estudiantes presentan sus ideas por medio de estos métodos y eso significa que han adquirido conocimiento en base a ellos; claramente no fueron provistos por la Universidad; la cual si provee cursos acelerados, pero en los que resulta muy dificultoso el aprendizaje por su corta duración.

La idea central de este planteamiento es que el alumno pueda, a lo largo de la cursada de la nueva asignatura, llevar a cabo sus trabajos por computación, con la formación previa adecuada para su progreso académico y posteriormente laboral.

Esta asignatura está ligada estrechamente a la tecnología ya que el uso de los programas por computación han surgido en la modernidad y es por ello que muchas instituciones actualmente no los tienen en cuenta. Si bien el Diseño de Indumentaria está vinculado a las nuevas tecnologías, esto ha sido desde otro lugar, como las maquinarias, los textiles, avíos, accesorios, moldería, entre otras cosas. La nueva materia llevaría al Diseño a comprender la tecnología desde otro lugar, permitiendo al Plan de Estudios una especie de actualización a las técnicas modernas.

### **6.1. Ubicación dentro del Plan de Estudios**

El programa académico de la Carrera de Diseño de Indumentaria de la Universidad de Palermo, como se ha desarrollado anteriormente, consta de cuarenta asignaturas, organizadas en un período de cuatro años. El primer año consta de diez materias fijas, el segundo contiene ocho materias fijas y dos electivas, el tercer año; ocho fijas, una materia electiva y una cultural. En el último año se analizan seis asignaturas fijas, dos culturales y dos electivas.

Al analizar en profundidad el desarrollo de todas las asignaturas, se reconocen de suma importancia las materias fijas, ya que el contenido de éstas contribuye notoriamente a la formación del diseñador. En cuanto a la organización de la totalidad de las currículas se encuentran acorde al tiempo de duración de la carrera.

Si bien los alumnos pueden elegir como electivas, materias ligadas temáticamente a la carrera, la nueva asignatura podría ocupar sólo el lugar de una de ellas, preferentemente en el primer cuatrimestre del segundo año de la carrera, para que el estudiante pueda

aplicar lo aprendido en “Diseño digital” durante gran parte de la formación académica. Ubicada de esta manera le permitirá al alumno, no sólo comprender los programas de diseño en una primera instancia de la carrera, sino también podrá presentar sus trabajos prácticos de manera profesional y evolutiva desde un momento fundamental del proceso curricular, ya que en el segundo año el alumno cuenta con una base de contenidos provenientes de lo aprendido en el primer año. De esta forma no sólo tendrá adquiridos conocimientos sobre el Diseño sino que también tendrá desarrollada la capacidad y ritmo de aprendizaje universitario.

## **6.2. Modalidad de cursada**

La asignatura tendrá la misma carga horaria que el resto, es decir tres horas semanales. Y se desarrollará en la sala de computadoras de la Universidad. El alumno deberá adquirir de todas formas el formato en CD/DVD de los programas, para luego poder realizar los trabajos prácticos desde su hogar.

En las primeras clases se explicará el contenido general de cada programa y qué se podrá realizar con cada uno, una vez que se haya desarrollado la instancia de aprendizaje. Con el pasar de las clases el alumno aplicará, a través de trabajos, relacionados o no con la materia de Diseño, los contenidos adquiridos en “Diseño digital”.

## **6.3. Objetivos de la materia**

Objetivos generales:

Identificar los contenidos de la materia como un instrumento para desarrollar profesionalmente la carrera y para la inserción laboral.

Comprender la función que cumple la asignatura en la disciplina del Diseño de Indumentaria.

Aproximar al estudiante a las nuevas tecnologías de trabajo utilizadas para el desarrollo de proyectos educativos y laborales.

Objetivos específicos:

Conocer los métodos de representación gráfica.

Utilizar y aplicar los conocimientos adquiridos para la elaboración de los trabajos prácticos planteados.

Aprender la función de las herramientas básicas de cada programa de diseño, para utilizarlas de manera adecuada.

Aplicar los contenidos de la cursada, integrar y resolver los aspectos del diseño digital en la inclusión de los programas Photoshop e Illustrator para el Trabajo Práctico Final.

#### **6.4. Estrategias de enseñanza**

Se plantearán los temas que se van a desarrollar durante la cursada, relacionando "Diseño digital" a la asignatura de Diseño de Indumentaria. Para que el alumno pueda comenzar a llevar a cabo sus proyectos de diseño aplicando los conocimientos adquiridos en la materia.

Los Trabajos Prácticos propuestos para el estudiante, serán realizados mayormente en clase y terminados como tarea para el hogar. Así podrán llevar a la práctica las técnicas explicadas durante la clase y consultar, de ser necesario, las dudas que surgen en el desarrollo de las actividades.

## **6.5. Guía de contenidos**

Clase 1: Introducción a los contenidos

Contenidos:

Presentación del docente y de los alumnos. Presentación de la asignatura. Introducción.

La importancia y la funcionalidad de los programas: Photoshop e Illustrator.

Actividades:

Lectura de la Guía y Planificación Académica. Explicación de los prácticos a realizarse durante la cursada, modos de entrega y evaluación.

Encuesta sobre quienes poseen una base de conocimiento sobre los programas de diseño.

Clase 2: Introducción al Illustrator

Contenidos:

Las herramientas básicas del programa digital: Illustrator. Desarrollo de las utilidades del programa.

Actividades:

Exposición a cargo del docente de la aplicación al manejo del programa digital. Desarrollo de las principales acciones con las herramientas básicas. Presentación a los alumnos del proyecto de la materia, en cuanto al uso del Illustrator. Pedido de material para la clase próxima.

Clase 3: Técnicas de dibujo digital

Contenido:

Cómo calcar una forma o figura. Herramientas y técnicas necesarias para el dibujo de un figurín de diseño.

Actividades:

Inicio del Trabajo Práctico 1. Práctica de las herramientas, técnica de calcado a través de líneas: imágenes o formas, proporcionadas por los alumnos. Dibujo de una/s silueta/s.

Clase 4: Aplicación de prenda.

Contenido:

Herramientas específicas para el dibujo en Illustrator.

Actividades:

Sobre el/los figurín/es realizado/s la clase pasada, se ilustran las prendas improvisadas o diseñadas previamente en la materia Diseño de Indumentaria. Correcciones.

Clase 5: Geométrales

Contenido:

Repaso de herramientas de dibujo técnico.

Actividades:

Inicio del Trabajo Práctico 2. Se realizan en forma geométrica la/s prenda/s diseñada/s la clase anterior. Incluyendo las líneas de costura. Geométrales.

Entrega del Trabajo Práctico 1.

Clase 6: Introducción al Photoshop

Contenidos:

Las herramientas básicas del programa digital: Photoshop. Desarrollo de las utilidades del programa.

Actividades:

Exposición a cargo del docente de la aplicación al manejo del programa digital. Desarrollo de las principales acciones con las herramientas básicas. Presentación a los alumnos del proyecto de la materia, en cuanto al uso del Photoshop. Pedido de material para la clase 7.

Entrega Trabajo Práctico 2.

Clase 7: Aplicar conocimientos

Contenidos:

Herramientas del Photoshop. Color, texturas, luces y sombras. Explicación del Trabajo práctico 3.

Actividades:

Inicio del Trabajo Práctico 3. Aplicación de conocimiento de las herramientas de Photoshop; aplicando color, texturas, luces y sombras a la figura realizada en el Trabajo Práctico 1. Pedido de material para clase 8.

Clase 8: Figura/Fondo

Contenidos:

Herramientas de Photoshop. Capas, superposición, clonación de imágenes y texturas visuales y filtros para la imagen.

Actividades:

Trabajo de la figura, realizada la clase anterior, sobre un fondo con diseño. Realización del fondo con diversas imágenes, proporcionadas por los alumnos. Fusión del figurín y el fondo diseñado. Correcciones.

#### Clase 9: Boards conceptuales

##### Contenidos:

Repaso de las herramientas vistas en clases anteriores, utilidades y formas de uso. Fusión de varias imágenes sobre el "lienzo".

##### Actividades:

Inicio del Trabajo Práctico 4. Aplicación de conocimiento de las herramientas desarrolladas en la clase 7 y 8. Realización de panel/es de inspiración, utilizando las herramientas necesarias, sobre las imágenes seleccionadas por los alumnos.

Entrega del Trabajo Práctico 3.

#### Clase 10: Repaso

##### Contenido:

Repaso y evacuación de dudas de los contenidos vistos en clase.

##### Actividades:

Se hace un breve repaso de la cursada. Se explican los trabajos y pautas a realizar para el Trabajo Práctico Final.

Entrega del Trabajo Práctico 4.

#### Clase 11 y 12: Correcciones

##### Actividades:

Se hacen correcciones sobre el Trabajo Práctico Final. Si es necesario se hace un breve repaso de los contenidos.

Consigna Trabajo Práctico Final: el alumno debe fusionar los conocimientos adquiridos y desarrollar una colección de seis diseños, con sus respectivos figurines, efectuados en distintas poses. También deberá realizar los geometrales de las prendas planteadas y los paneles de inspiración que ayudaron a la producción de las consignas previas.

Formato de entrega: tamaño A4 a color. Debe estar contenido en un sobre oficio con el rótulo de la universidad. Además se entregarán cada uno de los archivos en CD, en formato jpg y archivo original de Illustrator y Photoshop.

#### **6.7. Descripción de los programas de diseño**

Adobe Illustrator es el nombre comercial que adopta uno de los programas más reconocidos de la casa Adobe. Se basa, principalmente en una aplicación de creación y utilización vectorial con aspecto de taller de arte; que trabaja sobre un tablero de dibujo, conocido como "*mesa de trabajo*" y está abocado a la creación artística de dibujo y pintura para ilustración; como rama del Arte digital aplicado al dibujo técnico o al diseño gráfico, entre otros. Es desarrollado y comercializado por *Adobe Systems Incorporated* y fue el primer programa oficial de su tipo en ser lanzado por ésta compañía, determinando de alguna forma el lenguaje gráfico contemporáneo, a través del dibujo vectorial. Adobe Illustrator abarca opciones creativas, una llegada más sencilla a las herramientas y una gran versatilidad para generar gráficos flexibles, de manera rápida. Las ilustraciones que se producen con éste programa le han dado popularidad a nivel mundial a esta aplicación entre artistas gráficos digitales internacionales.

En Illustrator el alumno de Diseño de indumentaria podrá realizar no sólo una silueta, si no también prendas básicas o de alta complejidad, geométrales con detalles técnicos, que le serán de mucha utilidad para las presentaciones de los Trabajos Prácticos de gran parte de las asignaturas que presenta el Plan de Estudios de la carrera. Dándole la posibilidad al estudiante de mejorar su desempeño académico.

Adobe Photoshop es el nombre comercial oficial que adopta uno de los programas más reconocidos de la casa Adobe Systems y que se trata principalmente de una aplicación informática, en aspecto de taller de pintura y fotografía que opera sobre un "lienzo" y que está determinado a la edición, retoque fotográfico y pintura a base de imágenes de mapa de bits. Su nombre en español significa "Tienda de fotos" pero puede entenderse como "Taller de fotos". Su capacidad de retoque y alteración de fotografías le ha dado el lugar de ser el programa de edición de imágenes más famoso a nivel internacional.

La aplicación incluye un espacio de trabajo multicapa, elementos vectoriales, gestión avanzada de color, uso extensivo de tipografías, control y arreglos de color, efectos creativos, entre otros elementos de utilidad. Además dispone de una amplia gama de herramientas de pintura, de modificación, de selección y métodos para ajustar los niveles de grises o las imágenes en color.

Photoshop se usa en una amplia variedad de disciplinas del campo del diseño y fotografía, como diseño web, estilismo digital, fotocomposición, edición\_y en cualquier actividad que advierta el tratamiento de imágenes digitales.

Aunque el propósito principal del programa es la edición fotográfica, éste también puede ser utilizado para crear imágenes, efectos, gráficos; aunque para los trabajos que necesiten el uso de gráficos vectoriales es más aconsejable utilizar Adobe Illustrator.

En Photoshop los estudiantes de Diseño de Indumentaria podrán complementar los trabajos realizados en Illustrator. No solo podrán poner color a las prendas, si no también las texturas visuales que deseen. También les facilitará la realización de paneles de inspiración, los cuales suelen hacerse en cada materia de Diseño, con esta herramienta el alumno podrá exponer, en sus trabajos, ideas sin limites, ya que contarán con los recursos necesarios de expresión visual.

En las figuras 6, 7, 8 y 9 del cuerpo C, se podrán observar ejemplos de trabajos realizados mediante la utilización de los programas desarrollados anteriormente.

## **Conclusión**

El Diseño de Indumentaria ha cambiado a través de los años, ya que siempre se adaptó a las circunstancias sociales, económicas y culturales. Basado en esto, se puede afirmar, que los estudiantes de diseño deben tener una formación académica que sea coherente con el contexto en el que se encuentran. Para ello deben hacerse investigaciones frecuentes, para que el Plan de Estudio de la Carrera de Diseño de Indumentaria se actualice acorde a las circunstancias. Así como debe actualizarse el Plan, también las formas de trabajo adaptándose a las tecnologías, como el diseño a través de programas digitales, que varían con el transcurso del tiempo, al igual que los contenidos de las asignaturas, materiales, entre otros.

Desde los inicios de la carrera, las materias que la conformaban eran pocas, al igual que la información que se tenía sobre el tema.

Hoy en día, pasados veinte años de la creación de la carrera como disciplina creativa, se pueden observar en los distintos planes de estudios de todas las universidades en la Argentina, que los contenidos han sido reformados con el pasar de los años. Las reformas siempre han sido evolutivas a nivel académico, ya que los contenidos actualmente son muy completos y la información es de fácil acceso.

A lo largo del Proyecto de Graduación se fueron desarrollando distintas temáticas, una de ellas es la definición del diseño, el cual, en síntesis, es la idea, el proceso y la evolución de las prendas del vestir, considerando el contexto social, económico y cultural de un período específico. También tiene la funcionalidad de proteger a las personas de los cambios climáticos y a su vez cumple la función de comunicación, los individuos se comunican a través de su vestimenta.

Es por ello que el diseñador cumple un rol fundamental, ya que ellos plantean un target al que van a dirigirse y deben diseñar las prendas con las que luego se identificarán los individuos.

Para desarrollarse profesionalmente, el diseñador debe previamente formarse académicamente. Este proceso es de suma importancia ya que en él se estudian los contenidos, las técnicas y los procedimientos que se vinculan con la actividad del diseño. Favoreciendo las capacidades y habilidades del estudiante.

Una vez finalizada la carrera, el profesional deberá utilizar todos los conocimientos adquiridos, para desarrollar su profesión y, al igual que en la Universidad, deberá trabajar teniendo en cuenta lo que sucede en el contexto actual. Comprendiendo a sus clientes, mercado, competencia, pero sin dejar de lado su estilo propio.

En el desarrollo del PG se han realizado análisis profundos y comparativos de las asignaturas que presentan los Planes de Estudio, tanto de la Universidad de Palermo, como de la UBA y Parsons. Los tres Planes presentan un buen nivel de enseñanza y a la vez presentan materias que diferencian una Universidad de otra.

Las asignaturas que implementa la UP, son las más completas en términos teóricos y prácticos, ya que logra la fusión de ambos aspectos de manera coherente y organizada. Sin embargo, se puede observar en el Plan de Parsons materias significativas a nivel disciplinario que las universidades de Argentina no presentan.

Esto sirve de guía para poder determinar qué currículas sería bueno incorporar dentro de la carrera de Diseño de Indumentaria en el país, para que los futuros egresados sean competentes tanto nacional como internacionalmente. Sin dejar de lado las opiniones y sugerencias indicadas por los egresados encuestados, quienes mayoritariamente recomendaron la inserción de una materia que permita el aprendizaje de los programas de diseño digital.

Para sintetizar y concluir el presente Proyecto de Grado, se puede decir que se han cumplido los objetivos propuestos en la introducción.

Luego de haberse recorrido el campo del Diseño de Indumentaria y cada uno de los elementos y herramientas que lo componen, se ha llegado a un resultado de utilidad para los estudiantes y futuros diseñadores mediante la propuesta de una nueva asignatura, para el Plan de Estudios de la Universidad de Palermo, llamada "Diseño digital".

La propuesta se basa en el aprendizaje de dos programas digitales: Photoshop e Illustrator, mediante los cuales los estudiantes podrán hacer uso de las distintas herramientas para desarrollar los trabajos prácticos y proyectos tanto disciplinarios como laborales. Facilitando la expresión de las ideas y favoreciendo la presentación y estética de las propuestas de diseño.

Además de lo propuesto, bienvenida sea la tecnología que permita crear con pasión y sin limitaciones materiales.

## Lista de Referencias Bibliográficas

Adúriz, I. (2009). *La industria textil en Argentina*. Disponible en: [www.inpade.org.ar/file.../41/La+industria+textil+en+Argentina.pdf](http://www.inpade.org.ar/file.../41/La+industria+textil+en+Argentina.pdf)

Bonsiepe, G. (1998). *Del objeto a la interfase*. Mutaciones del diseño. Buenos Aires: de. Infinito.

Boyer, R. (2001). *Los modelos productivos*. Buenos Aires: LumenHumanitas.

Cappelletti, M. (2010) *Desfile, ¿Mostrar u ocultar?: Análisis de las claves y metodologías de las puestas en escena de los indumentos para visualizar*. Universidad de Palermo.

Capurro, I. (2010) *El pasaje diseñado: pasaje de diseño de autor a producto*. Universidad de Palermo.

Cassese, V (2012) *Alta costura: rubro de nadie: Oficio del pasado, reliquia del presente*. Universidad de Palermo.

Contreras, D. (1994). *Enseñanza, currículum y profesorado*. Madrid: Akal Ediciones.

Diccionario digital (2012). Definición: Plan de Estudios. Disponible en: <http://definicion.de/plan-de-estudio/>

Duboscq, E. (2010) *¿De dónde venimos?: Diseño Textil y de Indumentaria, la carrera*. Universidad de Palermo.

Escorsa, P. (2011). *Historia de la Alta Costura*. Art Decô México. Periódico de Cultura, Arte y Moda. Recuperado el 30/08/2012 de:

<http://www.artdecomexico.com/historia-de-la-alta-costura/>

Fischner, A. (2010). *Construcción de prendas*. Barcelona: Gustavo Gili.

Gvirtz, S. y Palamidessi, M.(1998). *El ABC de la tarea docente: curriculum y enseñanza*. Buenos Aires: Aique.

Jones, J. (2005). *Diseño de moda*. Barcelona: Blume.

Llavallol, S. (2012) *Design Yourself: Estudio para la creación de indumentaria customizada*. Universidad de Palermo.

Lipovetsky, G. (1989). *El imperio de lo efímero*. La moda y su destino en las sociedades modernas. Barcelona: Anagrama. Citado en: Capurro, I. (2010) *El pasaje diseñado: pasaje de diseño de autor a producto*. Universidad de Palermo.

Marcantonio, M. (2011) *Variables corporales: Trajes de baño intercambiables*. Universidad de Palermo.

Morris, B. (2007). *Ilustración de la moda*. Barcelona: Blume.

Ortega, N. (2010) *Diseño del Currículo: El currículo como generador de perfiles institucionales en las carreras de diseño*. Universidad de Palermo.

Pertile, M. (2010) *Diseño Fusión: Trajes con inclusión de orfebrería como eje estructural de diseño*. Universidad de Palermo.

Piera J., V. (s.f). *Sociedad, diseño y campo cultural: El caso de la formación y profesionalización del campo de Diseño de Indumentaria en la UBA*. Disponible en: <http://es.scribd.com/doc/56286485/Joly-Veronica>

Prego, E. (2009). *Historia de la Moda*. Disponible en:

<http://indumentariaymoda.com/tag/historia-de-la-moda/page/2/>

Sacristán, G. (1976). ***Autoconcepto, Sociabilidad Y Rendimiento Escolar***. España: Instituto Nacional De Ciencias De La Educación.

Saltzman, A. (2004). *El cuerpo diseñado. Sobre la forma en el proyecto de la vestimenta*. (1 ed.). Buenos Aires: Paidós.

**Santos, M. (1995). *La evaluación: un proceso de diálogo, comprensión y mejora*. España: Aljibe.**

**Saulquin, S. (1990). *La Moda en la Argentina*. Buenos Aires: Emecé.**

**Saulquin, S. (2006). *Historia de la moda argentina*. Buenos Aires: Emecé. Citado en: Popolizio, S. (2011) *Viejas técnicas, nuevas oportunidades: El trabajo artesanal textil como patrimonio cultural*. Buenos Aires. Universidad de Palermo.**

Saulquin, S. (2010). *La muerte de la moda, el día después* (1ª ed.) Buenos Aires: Paidós.

Scott, R. (1995). *Fundamentos del diseño*. México. Ed. Limusa. S.A.

Seeling, C. (2000). *Moda, el siglo de los diseñadores 1900-1999*. 2000 de la edición española. Italia: Editorial Kônemann.

Sorger, R. y Udale, J. (2007). *Principios básicos del diseño de moda*. Barcelona: 107.

Citado en: Lorda, S. (2012) *Visión de la estampación y el tejido en diversas formas: Desarrollo en la ornamentación de tejidos textiles adaptables a una colección de indumentaria actual*. Universidad de Palermo.

Universidad de Buenos Aires, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (2012). Plan de estudios. Disponible en:

[http://www.fadu.uba.ar/academica/mat\\_dit\\_index.html](http://www.fadu.uba.ar/academica/mat_dit_index.html)?Universidad de Palermo (s.f.). Plan de estudios. Disponible en: <http://www.palermo.edu/dyc/dm/plan.html>

Universidad Parsons (2012). Plan de estudios. Disponible en: <http://www.newschool.edu/parsons/bfa-fashion-design-curriculum/>

Wong, W. (1995). *Fundamentos del diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.

## Bibliografía

Adúriz, I. (2009). *La industria textil en Argentina*. Disponible en: [www.inpade.org.ar/file.../41/La+industria+textil+en+Argentina.pdf](http://www.inpade.org.ar/file.../41/La+industria+textil+en+Argentina.pdf)

Bonsiepe, G. (1998). *Del objeto a la interfase*. Mutaciones del diseño. Buenos Aires: de. Infinito.

Boyer, R. (2001). *Los modelos productivos*. Buenos Aires: LumenHumanitas.

Cappelletti, M. (2010) *Desfile, ¿Mostrar u ocultar?: Análisis de las claves y metodologías de las puestas en escena de los indumentos para visualizar*. Universidad de Palermo.

Capurro, I. (2010) *El pasaje diseñado: pasaje de diseño de autor a producto*. Universidad de Palermo.

Cassese, V (2012) *Alta costura: rubro de nadie: Oficio del pasado, reliquia del presente*. Universidad de Palermo.

Contreras, D. (1994). *Enseñanza, currículum y profesorado*. Madrid: Akal Ediciones.

Diccionario digital (2012). Definición: Plan de Estudios. Disponible en: <http://definicion.de/plan-de-estudio/>

Duboscq, E. (2010) *¿De dónde venimos?: Diseño Textil y de Indumentaria, la carrera*. Universidad de Palermo.

Escorsa, P. (2011). *Historia de la Alta Costura*. Art Decô México. Periódico de Cultura, Arte y Moda. Recuperado el 30/08/2012 de:

<http://www.artdecomexico.com/historia-de-la-alta-costura/>

Fischner, A. (2010). *Construcción de prendas*. Barcelona: Gustavo Gili.

González, G. (1986). *Diseño gráfico y comunicación visual*. Serie Ediciones Previas. Publicación a cargo de la Secretaría de Extensión Universitaria de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad de Buenos Aires. Argentina.

Gvirtz, S. y Palamidessi, M.(1998). *El ABC de la tarea docente: curriculum y enseñanza*. Buenos Aires: Aique.

Jones, J. (2005). *Diseño de moda*. Barcelona: Blume.

Llavallo, S. (2012) *Design Yourself: Estudio para la creación de indumentaria customizada*. Universidad de Palermo.

Lipovetsky, G. (1989). *El imperio de lo efímero*. La moda y su destino en las sociedades modernas. Barcelona: Anagrama. Citado en: Capurro, I. (2010) *El pasaje diseñado: pasaje de diseño de autor a producto*. Universidad de Palermo.

Marcantonio, M. (2011) *Variables corporales: Trajes de baño intercambiables*. Universidad de Palermo.

Morris, B. (2007). *Ilustración de la moda*. Barcelona: Blume.

Ortega, N. (2010) *Diseño del Currículo: El currículo como generador de perfiles institucionales en las carreras de diseño*. Universidad de Palermo.

Pertile, M. (2010) *Diseño Fusión: Trajes con inclusión de orfebrería como eje estructural de diseño*. Universidad de Palermo.

Piera J., V. (s.f). *Sociedad, diseño y campo cultural: El caso de la formación y profesionalización del campo de Diseño de Indumentaria en la UBA*. Disponible en: <http://es.scribd.com/doc/56286485/Joly-Veronica>

Prego, E. (2009). *Historia de la Moda*. Disponible en:

<http://indumentariaymoda.com/tag/historia-de-la-moda/page/2/>

Sacristán, G. (1976). ***Autoconcepto, Sociabilidad Y Rendimiento Escolar***. España: Instituto Nacional De Ciencias De La Educación.

Saltzman, A. (2004). *El cuerpo diseñado. Sobre la forma en el proyecto de la vestimenta*. (1 ed.). Buenos Aires: Paidós.

**Santos, M. (1995). *La evaluación: un proceso de diálogo, comprensión y mejora*. España: Aljibe.**

**Saulquin, S. (1990). *La Moda en la Argentina*. Buenos Aires: Emecé.**

**Saulquin, S. (2006). *Historia de la moda argentina*. Buenos Aires: Emecé. Citado en:**

**Popolizio, S. (2011) *Viejas técnicas, nuevas oportunidades: El trabajo artesanal textil como patrimonio cultural*. Buenos Aires. Universidad de Palermo.**

Saulquin, S. (2010). *La muerte de la moda, el día después* (1ª ed.) Buenos Aires: Paidós.

Scott, R. (1995). *Fundamentos del diseño*. México. Ed. Limusa. S.A.

Seeling, C. (2000). *Moda, el siglo de los diseñadores 1900-1999*. 2000 de la edición española. Italia: Editorial Kônemann.

Sorger, R. y Udale, J. (2007). *Principios básicos del diseño de moda*. Barcelona: 107.

Citado en: Lorda, S. (2012) *Visión de la estampación y el tejido en diversas formas: Desarrollo en la ornamentación de tejidos textiles adaptables a una colección de indumentaria actual*. Universidad de Palermo.

Universidad de Buenos Aires, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (2012). Plan de estudios. Disponible en:

[http://www.fadu.uba.ar/academica/mat\\_dit\\_index.html](http://www.fadu.uba.ar/academica/mat_dit_index.html)?Universidad de Palermo (s.f.). Plan de estudios. Disponible en: <http://www.palermo.edu/dyc/dm/plan.html>

Universidad Parsons (2012). Plan de estudios. Disponible en: <http://www.newschool.edu/parsons/bfa-fashion-design-curriculum/>

Wong, W. (1995). *Fundamentos del diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.