

los elementos de esta idea no se ajustan al formato de tiempo reducido del videominuto.

Referencias bibliográficas

- Birzea, C. (1980) *Hacia una didáctica por objetivos*. Madrid: Morata.
- Carrière, Jean Claude y Pascal Bonitzer (1991) *Práctica del guión cinematográfico*. Barcelona: Paidós. Colección. Paidós comunicación. Cine; 47.

Abstract: The author presents a video-minute analysis like a practical application of the contents of the subject. From Mager's perspective an alternative subject planning is proposed as a model. The structural components of this audio-visual format, are contemplated in the diverse modules of the theory considered in this subject.

Key words: Education - audio-visual - Mager – video minute-cinema - television.

Resumo: Uma análise do video-minuto, TPF (trabalho prático final) do curso, como aplicação prática dos conteúdos da disciplina. Do ponto de vista de Mager proposto um modelo alternativo para o planejamento. O trabalho prático final supõe a aplicação na prática dos conteúdos da cursada. É um trabalho ideal porque os componentes estruturais deste formato audiovisual, estão contemplados nos diversos módulos da teoria que se dá.

Palavras chave: educação – audiovisual – mager – videominuto – cinema – televisão.

(*) **Enrique Gastélum Tapia.** Ver CV en página 35.

Los exámenes finales en la materia Diseño de Indumentaria

Lorena González (*)

Fecha de recepción: julio 2010
Fecha de aceptación: septiembre 2010
Versión final: noviembre 2010

Resumen: Idea integradora de producción final para las asignaturas troncales de la carrera de Diseño de Indumentaria. Si bien se realiza todo un recorrido por la carrera de Diseño de Indumentaria y se hace una propuesta en cuanto a los ejercicios más acordes al contenido de los niveles en cuestión, hay muchos otros temas que quedan afuera, tales como: corsetería y ropa interior masculina y femenina, trajes de baño, prendas para discapacitados, prendas y accesorios deportivos, calzados, carteras y bolsos, sombrerería, etc. Y cada vez más irán apareciendo nuevas necesidades en el mundo del diseño. La realidad del diseño es dinámica, muta todo el tiempo según las necesidades de la sociedad y el mercado.

Palabras claves: educación – materia – diseño – indumentaria – examen – Universidad de Palermo.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página XX]

Ya ha pasado un año desde que el equipo de tutorías está haciendo su trabajo en la facultad de Diseño y Comunicación. También han pasado muchos acontecimientos en los cuales los docentes que formamos este grupo hemos tenido que tomar decisiones, discutir, y elegir las mejores estrategias para resolver sus problemas y poder seguir avanzando en nuestra tarea. En todos los casos, las decisiones tomadas trataron de ser justas y respetar las bases de este espacio: inclusión de todos los alumnos y calidad en los trabajos presentados. Algunas cuestiones tienen decisiones más o menos fáciles de tomar. Otras, no tanto. Aquellos temas que tienen que ver con contenidos de materias o solapamientos en los exámenes finales entre diferentes materias, no son fáciles de tratar ya que no es competencia del tutor cambiar contenidos o dar una mirada distinta al examen final, porque esto corresponde a los encargados de armar las currículas y planes de cada carrera. Pero, en algunos casos, es necesario ajustarlos a las necesidades del caso en cuestión.

El tema de los contenidos de las materias y exámenes

finales para las carreras de Diseño de Modas y Producción de Modas es una encrucijada para los docentes al momento de tomar varias materias al mismo alumno en el espacio de tutorías: hay solapamientos de temas, los finales son similares, y a veces, los alumnos no perciben la diferencia entre uno y otro. Lo cual quiere decir que no sienten estar aprendiendo algo nuevo sino repitiendo más de lo mismo. Esto acarrea otros problemas a los alumnos que tratamos de evitar en tutorías: aburrimiento, la sensación de que no se sabe para que se hace un ejercicio, la falta de ganas, deserción en las correcciones, trabajos pobres, etc.

Una de las materias que tiene este problema es Diseño de Indumentaria, tanto para la carrera de Diseño de Modas como para la de Producción de Modas.

En primer lugar, para poder estipular los contenidos y exámenes finales de las materias de una carrera, hay que definir las competencias del futuro egresado. En el caso del diseñador de indumentaria, coincido con Tomás Maldonado, quien en 1961, escribe el artículo "El diseñador como solucionador de problemas", donde

plantea que el diseñador debe resolver problemas para sobrevivir. El intelectual Otl Aicher, uno de los fundadores de la escuela de Ulm, en la Alemania de posguerra, en 1946, retoma a Maldonado y plantea: “Todo es diseño, todo hay que crearlo”. Dice, además, que el diseño está relacionado a las circunstancias, y se puede medir su efectividad por el grado de acierto con que corresponde a ellas. El diseño consiste en adaptar productos a las nuevas condiciones y es cambiante porque son cambiantes las circunstancias. Así, el diseño está integrado a un contexto cultural, económico y técnico del que forma parte y en el cual encuentra su sentido. Por ello es que me interesa plantear que la función del diseñador de indumentaria va más allá que crear prendas con una estética determinada, sino también aquellas con una función puntual: uniformes para empresas, prendas de trabajo, prendas para deportes extremos, etc. Por esto, la sugerencia es que los cambios en la materia deberían ser más de fondo que de forma. ¿Qué quiere decir esto? Se debería poder mostrar al alumno los diferentes ámbitos en donde incursionará al recibirse y, para ello, generar los ejercicios que le permitan probar diversas técnicas, que le planteen desafíos nuevos y diferentes, pensando en dar una solución puntual a un problema determinado. Retomando a Aicher: “El diseño no es una realidad separada y autónoma, está ligado a todos los aspectos que conforman el entorno humano. El diseño es para todos y requiere la optimización de objetos de uso para el mayor número posible de usuarios.” Trabajar para lograr un objeto indumentario que dé satisfacción al usuario desde lo funcional y que provoque una inquietud estética.

Plantearé una secuencia de ejercicios que partan desde lo conceptual para ir ajustándose hacia lo funcional. Haciendo cada vez más profunda la relación forma – función. La crítica que se le hace al actual contenido de la materia (en todos sus niveles) es que prima sólo la característica “forma o estética del producto” pero no se le da importancia a la función, y ésta no está determinada salvo cuando se la califica en algún rubro de la moda. En la carrera Diseño de Indumentaria existen seis niveles de Diseño, suficiente tiempo como para probar el abanico de posibilidades de acción que tiene el egresado de la carrera. Haciendo un repaso de los temas que se tocan en los Diseños de Indumentaria de la carrera en la currícula actual, se encuentra que: Diseño de Indumentaria I toca el tema de Creación en Moda, Diseño de Indumentaria II toca el tema Estilos, Diseño de Indumentaria III y IV trabajan Colecciones, Diseño de Indumentaria V trata Moda Urbana y Diseño de Indumentaria VI habla de Identidad Corporativa.

Pero a la hora de corregir y evaluar los exámenes de diferentes profesores de la materia en este espacio, se ha descubierto que salvo el final de Diseño de Indumentaria I, todos los demás finales tienen el mismo tema y no se encuentra relación en los contenidos de la materia de cada nivel con el final que se pide.

Partiendo de la base de no tocar el contenido de la materia, ya que ese trabajo excede al docente de tutorías, se propondrá un breve recorrido por todos los niveles de Diseño de indumentaria presentando el objetivo actual para cada nivel (que se tomó de la planificación real de la Facultad) y un ejercicio final sugerido para

el mismo, a modo de ejemplo (que se adecuó al contenido de la materia), tratando de poner en el examen final todo lo aprendido en la cursada. En todos los casos se propondrá también un libro, escrito o apunte para que el alumno tenga como referente bibliográfico. Esta recomendación tiene otro objetivo: que luego de haber hecho todas las correcciones necesarias al TP final, el alumno pueda relacionar estos textos con el trabajo que ha hecho. De esta manera el examen pasa a tener otra dinámica, ahora no volvemos a ver otra vez lo que hemos corregido durante los cuatro encuentros sino que le empezamos preguntando al alumno cómo puede relacionar esta bibliografía con el trabajo que están presentando. Así el alumno entiende para qué le sirve este trabajo, cuál era su finalidad, puede hacer relaciones con la vida real, le aporta cierto sentido a lo que está haciendo. Por supuesto que sólo un libro recomendado no es suficiente para el contenido de una materia, pero considerando que en este espacio sólo tenemos cuatro encuentros para corregir trabajos prácticos y leer textos, es una cantidad razonable de material para trabajar en tiempos tan acotados. La práctica dice que los alumnos más activos pueden proponer algunos textos que han recibido en sus cursadas (y así lo han hecho), de esta manera se están generando interesantes apuntes bibliográficos que están en constante crecimiento.

Propuestas de exámenes finales

Luego de puntualizar las causas que se tomaron en cuenta para generar estos cambios se propone un TP final tipo para cada nivel.

Carrera: Diseño de Indumentaria

Perfil del egresado: Diseño de colecciones para todos los rubros de la moda, diseño de uniformes institucionales, ropa de trabajo, prendas deportivas. Diseñador de calzados y accesorios. Modelista, encargado de producción en fábricas textiles. Compras para el mercado textil o retail. Diseñador de prendas para cine, tv, teatro, publicidades.

Diseño I: Creación en Moda

Objetivo: conocer nuevas materialidades, tipologías y siluetas. Aprender a conceptualizar ideas y materializarlas en texturas táctiles y visuales. Pensar al cuerpo humano atendiendo a sus tres dimensiones para lograr prendas envolventes.

Examen final: A partir de dos opuestos complementarios, generar: Un panel conceptual para cada opuesto complementario; texturas visuales y táctiles en materiales convencionales y/o no convencionales para cada uno; desarrollar dos diseños para cada opuesto y presentarlos en figurín; materializar uno por cada opuesto en escala 1: 50, utilizando, por lo menos, dos texturas en cada uno; finalmente, elegir uno de los dos diseños y presentarlo en escala 1: 1; realizar una producción de fotos con modelo.

Bibliografía: Wong, Wucius (1998) *Fundamentos del Diseño*. Barcelona: GG. Hollen, Norma (1999) *Introducción a los textiles*. México: Noriega Editores.

Diseño II: Estilos

Objetivo: Introducción al diseño de indumentaria. Desde el concepto hacia la construcción de prendas armadas y drapeadas. Introducción al concepto de serie. Prendas de primera, segunda y tercera piel. Introducción a las tipologías básicas. Usuario y contexto. Geométrales.

Examen final: A partir de la investigación de una tribu urbana (sus hábitos de consumo, música, escenarios, tipologías básicas, actitudes), elegir un concepto relacionado a ella y generar: *Board* de concepto; una minicolección femenina y urbana laboral con conjuntos de tres pieles cada uno; texturas visuales y táctiles; investigación de avíos; geométrales de toda la colección; prototipo 1:1; producción fotográfica en contexto.

Bibliografía: Pere Oriol, Costa- Pérez Tornero (2005) *Tribus urbanas. El ansia de identidad juvenil: entre el culto a la imagen y la autoafirmación a través de la violencia*. España.

Diseño III: Diseño de Colecciones I

Objetivo: Introducción a los conceptos de serie – línea. Rubros. Conjuntos asociados y complementarios. Constantes y variables. Fichas técnicas.

Examen final: A partir de la elección de un diseñador, realizar una investigación analizando: los conceptos usados en tres de sus colecciones (rubro alta costura, *pret-a-couture*, *pret-a-porter*), las tipologías correspondientes a cada rubro, sus constantes y variables reflejadas en largos, estructuras de las prendas, recursos constructivos y de moldería, carta de color, texturas visuales y táctiles. A partir de este trabajo, realizar: Un *board* con un concepto relacionado al espíritu de este diseñador; generar una minicolección femenina respondiendo a los rubros: alta costura, *pret-a-couture* y *pret-a-porter*; texturas visuales y táctiles para cada rubro; un panel de avíos para cada rubro; geométrales de toda la colección; prototipo 1:1; ficha técnica del prototipo; producción fotográfica.

Bibliografía: Saltzman, Andrea (2004) *El cuerpo diseñado*. Buenos Aires: Paidós. Dondis, D. (1997) *La sintaxis de la imagen*. Barcelona: GG.

Diseño IV: Diseño de Colecciones II

Objetivo: Diseño de indumentaria por rubro para hombres. Análisis de producto. Estudio de arquetipos. Escenarios y actitudes. Plan de colección.

Examen final: Elegir un deporte y hacer una investigación de las prendas y sus tipologías, materialidades, costuras y moldería. A partir de esta investigación: elegir un tema conceptual relacionado al deporte elegido y generar: Un *board* conceptual; una línea masculina de prendas urbanas para los rubros: Casual wear, Básicos y Tendencia (utilizando alguno de los recursos estudiados); texturas visuales y táctiles para cada rubro; un panel de materialidades y avíos para cada rubro; un informe escrito sobre textiles de última tecnología relacionado al deporte elegido; geométrales de todas las

prendas; prototipo 1: 1; ficha técnica del prototipo; producción fotográfica en contexto.

Bibliografía: Saltzman, Andrea (2004) *El cuerpo diseñado*. Buenos Aires: Paidós. Dondis, D. (1997) *La sintaxis de la imagen*. Barcelona: GG.

Diseño V: Moda Urbana – Diseño de autor

Objetivo: Análisis de tendencias socioeconómicas mundiales y locales. Búsqueda de nuevos estilos urbanos. Tipo socio –psicológico. *Trend labs. Street report, shop report*. Estilismo y búsqueda de una nueva imagen del diseñador. Análisis de colecciones y tendencias internacionales. Método de investigación AEIOU. Ciclo de la moda.

Examen final: elegir una persona de las artes, la música, el espectáculo; que genere tendencia. Investigar su vida, elegir un concepto relacionado a ella y con esto: Generar *boards* de concepto; buscar un arquetipo de consumidor para esta colección; *board* de hábitos de consumo; una colección compuesta por tres rubros innovadores inventados por el diseñador, uno de estos rubros debe estar compuesto por un 80% denim; texturas visuales y táctiles para cada rubro; un panel de avíos y materialidades para cada rubro; prototipo 1: 1; geométrales de toda la colección; ficha técnica del prototipo; producción fotográfica en contexto; propuesta de accesorios, maquillaje y peinado.

Bibliografía: Jung, C. Gustav (1995) *Inconciente colectivo*. Apuntes de la cátedra de Psicología I. UBA. Novik, Laura. Tendencias. Resumen del encuentro de Diseño Latino realizado en Chile en 2001.

Diseño VI: Identidad corporativa. Diseño de producto y Diseño de autor

Objetivo: Armado de colecciones para retail. Análisis de marca y diseñador. Brief de negocios. Moda y estilo. Plan mkt mix. Boards conceptuales. Tipos de consumidor. Colección. Textiles inteligentes. Análisis de producto. Diseño de producto.

Examen final: a partir de la investigación de la imagen corporativa de una empresa (su historia, sus isologotipos, los uniformes de su personal) generar: Un listado de las actividades del personal de la empresa y las necesidades puntuales de cada puesto; un board de concepto relacionado a la empresa; una colección de productos según necesidad de la empresa. Puede estar compuesta por uniformes, zapatos, accesorios, blandería, merchandising, etc.; propuestas de estampas y bordados para los uniformes; propuestas de estampas y bordados para blandería y accesorios; un panel de materiales y avíos acordes al rubro de la empresa; prototipos 1:1; geométrales de todas las prendas; láminas en sistema Monge de todos los accesorios; *board* de recursos constructivos; producción fotográfica con los diseños en uso. Contextualizada.

Bibliografía: Saulquin, Susana (1999) *La moda después*. Buenos Aires: ISM:

Reflexiones finales

Si bien se ha hecho todo un recorrido por la carrera de Diseño de Indumentaria y se ha hecho una propuesta en cuanto a los ejercicios más acordes al contenido de los niveles en cuestión, hay muchos otros temas que quedan afuera, tales como: corsetería y ropa interior masculina y femenina, trajes de baño, prendas para discapacitados, prendas y accesorios deportivos, calzados, carteras y bolsos, sombrerería, etc. Y cada vez más irán apareciendo nuevas necesidades en el mundo del diseño.

Una de las soluciones para que los alumnos puedan ver todos estos temas que han quedado relegados es proponerlos como contenidos en materias alternativas o electivas.

Finalmente, y luego de haber hecho esta propuesta de cambios para los exámenes de Diseño de Indumentaria, la conclusión más firme es que éste debe ser el principio de otros cambios más profundos. La realidad del diseño es dinámica, muta todo el tiempo según las necesidades de la sociedad y el mercado. Los alumnos que fuimos nosotros ya no son los de ahora. Tienen nuevas exigencias que el mercado impone, que les pide nuevos saberes y que nosotros como docentes, debemos saber atender. Por ello, es bueno pararse a reflexionar cuánto pueden durar estos ajustes y, si es necesario, ir evaluando cambios a medida que vamos detectando ciertas inconveniencias.

Referencia bibliográfica

- Bozzano, Jorge (1998) *Proyecto, razón y esperanza, Escuela Superior de Diseño de ULM*. Buenos Aires: Oficina de publicaciones del CBC.

Abstract: The article develops an idea in order to integrate the final production for the main subjects of the career of Fashion Design. The author develops the main features of the career of Fashion Design proposing several exercises according to the contents involved. Design is dynamic itself and constantly changes according to the needs of the society and the market.

Key words: Education - subject - design - clothing - examination - university of Palermo

Resumo: Ideia integradora de produção final para as matérias principais da carreira de Design de Moda. Realiza-se todo um percurso pela carreira de Design de Moda e se faz uma proposta em quanto aos exercícios mais conformes ao conteúdo dos níveis em questão, há muitos outros temas que ficam a fora, tais como: como lingerie e roupas íntimas para homens e feminina, roupa de banho, roupas para os deficientes, roupas esportivas e acessórios, calzados, bolsas e carteiras, chapéus etc.

E a cada vez mais irão aparecendo novas necessidades no mundo do design. A realidade do design é dinâmica, muta o tempo todo de acordo com as necessidades da sociedade e do mercado.

Palavras chave: educação – matéria – design – vestuário – exame – universidade de Palermo.

(*) **Lorena González.** Ver CV en página 37.

Lo real y lo virtual: ensayando un principio de convivencia

Andrea Verónica Mardikián (*)

Fecha de recepción: julio 2010

Fecha de aceptación: septiembre 2010

Versión final: noviembre 2010

Resumen: Se focaliza en el ciberespacio y la virtualidad, como objetos de estudio y a su vez en la tarea docente con respecto a este tema. Este escrito reflexiona y demuestra como este nuevo fenómeno social que emerge en esta época encuentra su germen en civilizaciones pasadas. Finalmente, se intenta indagar sobre la nueva tarea del docente, que plausiblemente se radica en capacitar a los estudiantes para filtrar, seleccionar y procesar la sobreabundancia de información.

Palabras claves: educación – real – virtual – convivencia – ciberespacio - docente.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 92]

El cielo sobre el puerto tenía el color de una pantalla de televisor sintonizado en un canal muerto.

William Gibson

El tema de este artículo tiene su origen en ciertas preguntas e incertidumbres que nacieron en la actual ex-

periencia pedagógica, la cual aglutina no sólo aquellas vividas en el aula sino también en el espacio de tutorías. En primer lugar, el trabajo va a describir algunos de los aspectos nodales de las nociones de virtualidad y ciberespacio. El objetivo es describir cómo es y cómo se manifiesta el objeto de estudio. En dicho informe se