

## Sobre la Enseñanza del Diseño de Indumentaria. El desafío creativo (enseñanza del método)

Patricia Doria \*

---

**Resumen:** La asignatura Diseño de Indumentaria es la materia troncal de la carrera de Diseño de Indumentaria y Textil. Ésta no contiene una doctrina latente, sino que se trata de aprender-haciendo. Es decir, primero se aprende a diseñar objetos de indumentaria y luego se aprende en el mismo ejercicio de ese hacer. No es un conocimiento de características discursivas, sino más bien prácticas.

Los proyectos en diseño de indumentaria son simulacros de experimentación, de relación entre el material textil y los límites o contornos corporales. La enseñanza en una clase de diseño de indumentaria se desarrolla a partir del producto completo denominado el proyecto, que consta de diferentes etapas de aprendizaje. La necesidad de la concreción de este producto-proyecto es una condición ineludible para comprender el proceso proyectual. Con este trabajo, se pretenden determinar algunas consideraciones acerca de las interrelaciones entre el diseño, su enseñanza y aprendizaje, incluyendo un análisis de las etapas por las cuales transitan los estudiantes de diseño de indumentaria y textil, que le otorgan los diferentes niveles en la práctica del diseño.

**Palabras clave:** colecciones - creatividad - cuerpo - Diseño - Enseñanza - Indumentaria - metodología - proyecto - rubros - textil.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 46-47]

---

(\*) Diseñadora de Indumentaria (UBA). Maestría en Diseño (UP). Profesora de la Universidad de Palermo en el Departamento de Modas de la Facultad de Diseño y Comunicación. Forma parte del Equipo de Conducción General y es la coordinadora de la Secretaría de Proyectos Institucionales de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Actualmente es investigadora en el área del color sobre temas de indumentaria (UBA). [Ver CV completo en página 205]

La asignatura Diseño de Indumentaria es la troncal de la carrera de Diseño de Indumentaria y Textil, pero esta asignatura no contiene una doctrina latente, sino que es un aprender haciendo, en un doble sentido, primero se aprende a diseñar objetos de indumentaria; segundo se aprende sobre “algo” en el ejercicio mismo de ese algo. No es un conocimiento discursivo, sino uno que se valida en la práctica.

Los proyectos en diseño de indumentaria son simulacros de experimentación, de relación entre el material textil y los límites o contornos corporales.

La enseñanza en una clase de diseño de indumentaria se desarrolla a partir del producto completo denominado el “proyecto”, que consta de diferentes etapas de aprendizaje. Es decir la necesidad de la concreción de este producto-proyecto es una condición ineludible para la comprensión del proceso proyectual. “En su sentido más amplio, el diseño implica complejidad y síntesis.” (Shön, 1992).

Con este trabajo, pretendo determinar algunas consideraciones acerca de las interrelaciones entre el diseño, su enseñanza y aprendizaje, con un análisis de las etapas por las cuales transitan los estudiantes de diseño de indumentaria y textil, que le otorgan los diferentes niveles en el aprendizaje del diseño.

“A través del estudio de estos temas en el contexto de los talleres de diseño arquitectónico, esquematizaré los rasgos principales de un practicum reflexivo aplicable a la preparación para el arte en otras profesiones” (Shön, 1992).

“Los estudiantes aprenden haciendo y sus instructores funcionan más como tutores que como profesores” (Shön, 1992).

El alumno en una primera etapa trata de controlar las variables propias del proyecto. A medida que avanza en el desarrollo se va adentrando más y más en la problemática a resolver, el conocimiento-aprendizaje es netamente personal, su validez se acentúa a través del compromiso, los valores y sensaciones particulares.

La forma comienza a delinearse y a constituirse en una entidad significativa, ideada como un producto cultural, histórico, estético e inserto en un ámbito que posibilita su existencia. Es decir esta construcción pasa a ser un signo, con una carga de significado y a partir de allí pasa a transformarse en un vehículo para la constitución de la totalidad de un sistema. Ninguna acción en diseño de indumentaria es irreversible, el alumno en el proceso puede probar, observar y probar de nuevo. Puede detener el proceso de diseño, pensar sobre lo que está haciendo y volver a realimentar el trabajo con una nueva mirada.

En el transcurso del proyecto, se van desarrollando secuencias de aprendizaje en las cuales puede corregir sus errores. Si su trabajo se inicia en un espacio bi-dimensional, puede verificarlo en el espacio tri-dimensional y viceversa. Demostrando de este modo que las ideas en boceto, dibujo (bi-dimensión) sirven como medio de experimentación virtual en la medida en que los resultados de la experiencia puedan transferirse al mundo de la construcción real (tri-dimensión).

Este ida y vuelta ayuda al alumno a reconocer los límites que tienen los medios visuales, siendo utilizados como experimentación para concederle al futuro diseñador la posibilidad de eliminar aquellos elementos del mundo real que pudieran entorpecer su desarrollo experimental y en el proceso legitimar las ideas de diseño.

En este recorrido se pueden apreciar múltiples beneficios que aporta la enseñanza los cuales logran adquirir actualidad y vigencia en referencia a los aportes estéticos-formales, al aplicar nuevas experimentaciones, tecnologías, manufacturas y producción para transmitir un significado, una poética.

La enseñanza del diseño de indumentaria se basa en la relación docente-alumno-producto; así comienza el conocimiento a tomar cuerpo real y concreto en él.

Los proyectos no son simples dibujos, son la manifestación poética y constructiva de su creatividad, la que debe ser estimulada a través de diferentes ejercicios con consignas claras para el desarrollo posterior del mismo. Se trata de una parte del proceso real de producción de un diseño.

Para llegar al dibujo de un figurín, es preciso que el alumno conozca la figura humana, sus medidas y sus movimientos, en definitiva, conocer los secretos del estilo de moda, que requiere modelos de cuerpos sinuosos y piernas larguísimas, dotados de una estilización especial.

Antes de pensar en el tejido o en la forma, el alumno piensa en la imagen de mujer, se trata de imaginar un tipo de mujer que resalte en el figurín la personalidad del diseño.

De este modo forma y tejido nacen simultáneamente, pese a que a veces la representación de los tejidos con su connotación simbólica hace que el diseñador vaya más allá de la forma. Cada dibujo de figurín está cargado de emociones, se piensa una colección a través de una maduración de recuerdos, impresiones e ideas que se van plasmando a través del lápiz, marcadores, acuarelas, pasteles; los primeros bocetos aparecen como algo frío porque todavía no tienen la suficiente soltura, como si estuvieran condicionados por un cálculo, luego se realiza un segundo diseño, un tercero, un cuarto; cada vez con más agilidad, y más libres.

Lo más difícil es lograr comunicar a través del dibujo ese ambiente especial que hay en los bocetos de las etapas posteriores, conseguir transformar el diseño en algo concreto que no traicione la idea la idea original del alumno, sino que le dé un valor adicional.

Los bocetos de los figurines traducen un dramático equilibrio entre la realidad y el teatro, la elegancia y la vulgaridad, dicotomías, diferencias; pero siempre resaltando la fantasía. Se convierten en personajes secretos, misteriosos. Los figurines son personajes enmascarados que vierten sobre la imaginación del que los dibuja su creación, su más absoluto desenfado y presenta su individualidad. Todas las imágenes, los contrastes, los matices, las paradojas sirven en la creación de un diseño de indumentaria, y construyen su identidad del personaje.

El diseñador comienza con la existencia de un problema real o ficcional y se aboca a describir el futuro objeto con varias soluciones posibles, a ese problema o propuesta, el docente en este caso cumple el rol de guía, el tema propuesto, definitivamente es la excusa, es el disparador para incentivar al alumno al inicio de la búsqueda y la aplicación de la teoría aplicada a la práctica. Este desarrollo del conocimiento relacionado con la capacidad para diseñar implica qué competencias son relevantes fomentar durante el proceso de aprendizaje.

La enseñanza, parte del producto completo (el proyecto), el cual es comprendido como el fruto de un acto creativo del alumno; en él se canaliza su personalidad artística, sus valores, sus creencias. En el inicio de una ejercitación se plantean los elementos necesarios para la prefiguración y representación del objeto indumentaria, acompañado del uso consciente de las herramientas perceptuales y de la comunicación poética. Así también, el conocimiento y manejo del dibujo, la representación, modelación de prototipos y las herramientas necesarias para la realización del diseño propuesto.

Al inicio el alumno no sabe ni puede saber lo que significa diseñar. En este proceso de enseñanza del diseño, en esta búsqueda, el alumno, comienza a aprender cosas cuyo significado e importancia no puede captar anticipadamente. Debe buscar el conocimiento a través de la acción es decir debe empezar a diseñar antes de saber lo que está haciendo, acompañado siempre por su docente.

Quando alguien aprende una práctica, se inicia en las tradiciones de una comunidad de prácticos y del mundo de la práctica que ellos habitan. Aprende sus convenciones, limitaciones, lenguajes y sistemas de valoración, sus repertorios de ejemplos, sus conocimientos sistemáticos y sus patrones de conocimiento en la acción. (Shön, 1992)

Esta relación recrea y pone de manifiesto una estructura fundante del diseño, el proceso proyectual, la relación del diseñador con el producto; y el tercero que aparece en esta relación es el docente.

El alumno debe admitir que en su proceso creativo se inmiscuya el docente que lo corrige, lo evalúa y lo critica. Y el docente debe aceptar que el alumno lleve adelante un proceso de proyección, de modelación de un objeto de indumentaria-textil que lo mostrará a él como diseñador. En la resolución del problema intervienen la subjetividad y la creatividad, el alumno decodifica la consigna planteada y la traduce en soluciones apropiadas y posibles. Decir que la enseñanza parte de un producto completo quiere decir que se espera del alumno la elaboración de un anteproyecto, un modelo analógico de una indumentaria que “en el mundo real” daría solución a un problema parecido al de la consigna: los proyectos se hacen en respuesta a necesidades que son descritas por analogía con otras, conocidas en el medio social en el que enseñamos. Es decir responde a un concepto de diseño vinculado también a las formas de producción industrial y sobre todo a formar individuos creativos que conozcan las necesidades de la cultura y la tecnología necesaria en posibles y futuros mercados.

El producto indumentaria en este caso se transforma en el proyecto de la enseñanza. La relación con el alumno comienza a partir de que el docente propone la realización de un proyecto de indumentaria determinado.

Se trata no solo de proveer soluciones por parte del alumno sino que este realice preguntas a las cuestiones planteadas en las consignas del trabajo, explore los temas del diseño a través de una toma creativa de decisiones en el proyecto. Fomentando por parte del profesor que los alumnos cuestionen las tradiciones, anticipen los cambios y experimenten con nuevas formas, materiales y tecnologías.

Lo llamamos el desafío creativo. Las etapas directrices de este desafío en el proceso de aprendizaje están estructuradas a través de:

- Destreza: La destreza hace referencia a todos los aspectos de habilidad manual con diferentes materiales, a la utilización competente de determinados medios tecnológicos, a la facilidad para utilizar y transformar materiales, a la comprensión y aplicación de nuevos conceptos y aplicaciones.

- Metodología: La metodología incluye la evolución gradual del estilo individual de trabajo, la habilidad para planificar, estructurar y evaluar el propio proceso de trabajo, la capacidad de combinar la experimentación sistemática con el pensamiento intuitivo, y la habilidad para organizarse.
- Conocimiento: El conocimiento, incluye historia, arte, cultura, estética, ética, comunicación. Y además para el área del diseño los futuros profesionales deberán estar capacitado con conocimiento y una comprensión profunda de la interdependencia entre sociedad, política, economía y ecología.
- Sensibilidad: La sensibilidad, desde el descubrimiento del sentimiento del diseñador por lo estético, su sentido del estilo y la calidad. Contemplando también la sensibilidad con su sociedad, cultura y época; y la capacidad del alumno para discriminar, valorar, y desarrollar el sentido de juicio.

## **Nodo 1. Etapa Creativa Experimental**

En el inicio de un ejercicio en la etapa creativa experimental enfrentamos al alumno a la búsqueda inicial de lo que llamamos toma de partido (poética), es la selección de la idea predominante de esa ejercitación; donde se produce la síntesis entre lo teórico, lo técnico, lo funcional y lo expresivo, es decir en un balance adecuado entre la teoría y la práctica.

En esta etapa el alumno aprende acerca de los elementos que tiene a su alcance para poder expresar una idea, experimentando con cada una de ellas, para entender las posibilidades de comunicación que tiene el diseño como disciplina proyectual.

Cuando hablamos de una idea definimos un “algo” que se encuentra en una instancia de abstracción pura. La idea o partido rescata la esencia de lo que se quiere expresar, da la posibilidad de manifestar un código interno propio del alumno, y el partido sirve para que el alumno recorra desde la abstracción pura sin imagen material a la figura definida por medio del diseño, concretándolo ordenadamente, y mejorando la relación entre idea-diseño. La búsqueda del partido no responde a otra búsqueda que la de coherencia interna del discurso esto lo va logrando en etapas, a través de la experimentación por un lado con las formas en un espacio plano, que ayuda a que el alumno desarrolle el pasaje entre la idea (abstracta) y la forma (visible), en esta etapa inicial comienza a integrar los conocimientos y fundamentos de la teoría del diseño básico, y se articula con la exploración e investigación, dando lugar al pensamiento proyectual.

Se elabora un vínculo entre el concepto o idea, la superficie textil con las características, propiedades y posibilidades de los materiales, el cuerpo humano, su antropometría, estética y espíritu. Allí el alumno descubre la expresión de su personaje y la estética de la superficie textil, realizando intervenciones sobre las mismas acorde a la poética seleccionada y a las consignas planteadas por su docente (experimentación textil, diseño de envoltentes). Comienza a configurar un producto que es el resultado de los diversos momentos o etapas del proceso de experimentación y producción del proyecto, se convierte en lo que el

alumno muestra, corrige y entrega: primeras ideas, esquicios (dibujos, bocetos), partido, pre-entrega, prototipo, entrega final.

En cualquiera de estas etapas ese producto es lo que da cuenta del estado del proceso del aprendizaje. Dentro del aula-taller se incorporan los conocimientos necesarios para lograr el encuadre donde se pone de manifiesto el proceso de enseñanza en la producción proyectual. Y es el espacio en el cual el alumno adquiere una técnica y un marco teórico de referencia para una mayor fluidez en los procesos de creación y aprendizaje; organizando las experiencias, sensaciones, emociones y pensamientos que en este proceso se ponen en juego, a los efectos de una mayor comprensión del acto creativo, tanto en forma individual como grupal.

Este recorrido estructura un pensamiento constructivo, donde la morfología del diseño se ve afectada por el lenguaje de la vestimenta, definida por la forma, la textura, la estructura, el color, los módulos, el movimiento, la silueta, el personaje, la articulación de planos, el movimiento, los accesos y cierres, los recursos constructivos y la superficie textil (táctil-visual), aplicados a una consigna, a un personaje y a un contexto de referencia.

El estudio y conocimiento de las teorías del diseño le otorgan al alumno la base para delinear con fundamento su proyecto. Requiere de una práctica interdisciplinaria constante, donde intervienen la creatividad y los conocimientos que luego se verán reflejados en el producto final. El cuerpo da sentido al diseño y lo justifica, este cuerpo es el centro del movimiento, es un organismo constituido por la contraposición de razón, pasión, reposo y dinamismo. Esta tridimensionalidad se divide en movimientos articulados y dinámicos. Y hace pensar en el movimiento como posibilitador de cambio, transformación, metamorfosis, y de quiebre de la estructura rígida de la realidad. Cambiar siempre cambiar, necesidad de movimiento, ritmo, acción y búsqueda de nuevos personajes y formas. En el movimiento se mezclan materiales, formas y colores y el mismo posibilita descubrir superposiciones escondidas.

Hay vestidos realizados para un movimiento concreto que evoca el movimiento del cuerpo. Su forma responde a necesidades estéticas producto de un determinado movimiento. Tienen que estar realizados con este pensamiento, si no su esencia no tiene sentido.

Y aquí aparece la estructura (moldería) que no solo define la relación existente entre los diversos elementos que forman un todo en el diseño, en el que cada parte o elemento depende de los otros y existe en función de ese todo, (costuras, sistemas de unión, cerramientos, aberturas, avíos).

Sino que también comprende que en esta práctica la estructura no sólo determina lo físico de la prenda, sino que también hace a lo simbólico y poético, es decir en el mensaje del diseñador; una estructura formal, definida como rígida o matemática, genera una fuerte sensación de regularidad, simetría, orden, equilibrio, peso; los diseños son estáticos, equilibrados, armónicos, sólo la estructura dimensional del material genera el movimiento.

Se deben establecer en el aula procesos que incentiven la innovación y la creatividad, generando en el alumno capacidades permanentes para acceder al conocimiento que es siempre complejo y cambiante, junto a una actitud de análisis sobre las nuevas tendencias, para así asumir críticamente la realidad y desarrollar un mayor interés e inquietud por los cambios que se suceden en la sociedad.

El recurso más común que debe aprender un alumno cuando se enfrenta a la forma, es entender que las estructuras semi-formales que encontramos en una superficie regular poseen una cierta irregularidad que le genera un movimiento, un dinamismo y un recorrido visual, que determina una asimetría que le otorga al diseño un movimiento en la posición de sus módulos.

Por otro lado, una estructura informal no posee líneas estructurales. Su organización es indefinida y libre, es asimétrica, con una asimetría compensada, que sostiene la estructura del diseño. El vestido se mueve libremente con diagonales que recorren el cuerpo, generando un movimiento sin fin.

El diseñador sueña con la construcción de formas puras, con producir diseños de los que se ha excluido toda inestabilidad y desorden. En el inicio de los ejercicios los vestidos se construyen a partir de formas simples geométricas –cubos, cilindros, esferas, conos, pirámides- combinándolos en conjuntos estables y siguiendo reglas de composición, que evitan que cualquier forma entre en conflicto con otra. Se trata que el alumno genere formas que no se distorsionen entre sí, que todo conflicto potencial se resuelva y éstas confluyan armoniosamente a unificar el todo.

Esta estructura geométrica se convierte en la estructura física del vestido: su pureza formal garantiza su estabilidad estructural; desafiando los verdaderos valores de la armonía, la unidad y la estabilidad.

A medida que el producto empieza a tomar cuerpo, a adquirir materialidad, comienza a dar cuenta del conocimiento adquirido por el alumno y transmitido por el docente.

## **Nodo 2. Etapa Sistémica**

A partir de esa primera idea, que llamaremos idea rectora es decir “la que ordena”, el alumno genera un sistema de ideas que se inicia con un orden coherente que determina un sistema, este es un conjunto de elementos unitarios unidos por rasgos comunes por una idea rectora, por un “partido”; a su vez, cada uno de sus elementos puede dar origen a un número de transformaciones o variaciones que compondrán lo que denominamos colección. El alumno refuerza la idea del diseño rector para el desarrollo de series de media complejidad, contemplando las relaciones entre diseño/producto y diseño/usuario.

Una colección es un sistema; definimos como sistema a una serie de componentes interrelacionados entre sí para formar un todo armónico, que respondan a una idea madre de inspiración pura, definida por el diseñador creativo de la colección, llamada también inspiración poética o idea rectora.

Este sistema está constituido por sub-sistemas que son denominados rubros. Podemos definir un rubro, por su valor de uso y la materialidad que lo constituye y lo define, estos responden a la idea o a la inspiración desarrollada por el diseñador en cada colección.

Los rubros se subdividen en su interior en líneas, las líneas especifican aún más el uso y materialidad dentro del rubro de referencia (noche, día, alto, bajo, definición de tipologías, etc). Podemos tener también en una colección intersección de series dentro de los rubros o series asociativas, esto significa que los elementos constituyentes de un diseño pueden

transformarse en variables y constantes. Cuando la serie cuenta con más variables y menos constantes se llama serie de alta complejidad o serie abierta; pero cuando tiene más constantes que variables la serie se llama de baja complejidad o cerrada. Una colección opera al mismo tiempo en vertical y horizontal con series cerradas y abiertas.

Las diferencias o uniones de las series pueden estar dadas por: forma, textura o color. ¿Qué aprende el alumno?. Que unir por color únicamente es una unión pobre, el color puede ser un apoyo al equilibrio de la forma. Con respecto a la forma las variaciones pueden ser modulares, geométricas o seguir una familia de tipologías de prendas.

Al observar una serie el alumno descubre rasgos distintivos: línea, forma, gradación, módulo, similitud o variación del tejido. La serie es la matriz de todos los sistemas de diseño, y va desde el concepto más amplio al más cerrado de serie pura.

La serie le permite una aproximación de la totalidad de la idea a lo particular (idea en un detalle). Con el juego de variaciones que nos propone la serie puede recuperar elementos, continuarlos, recrearlos o re-definirlos. Lo importante es que identifiquen las variaciones correctas e importantes (serie correcta).

La complejidad estructural de una colección de indumentaria hace que el alumno genere un orden en su pensamiento y lo traslade a la construcción de las mismas, profundizando la observación y el análisis de las tendencias.

### **Nodo 3. Etapa de Simulación**

En esta etapa enfrentamos al alumno a su definición de identidad y estructuración de su propia imagen como diseñador, lo entrenamos en el armado, la planificación y gestión de su propio emprendimiento de diseño en el sector de la moda, vinculando el marketing, la gestión, la comunicación, la promoción, las tendencias, es decir se realiza una simulación de la realidad laboral en la cual va a estar inserto en muy poco tiempo. Estas prácticas contribuyen a un equilibrio entre los conocimientos que se imparten en el aula y los que de verdad se utilizan en la cotidianidad laboral.

El estudio de casos se presenta como una estrategia fértil para vincular las prácticas sociales y escolares al análisis de sus dimensiones y la contrastación con distintas fuentes de conocimiento, tanto de las teorías sistemáticas como de las elaboradas por la experiencia de los sujetos. (Davini, 1997)

Los enfrentamos a problemáticas reales de la industria textil e indumentaria, con clientes reales que se acercan a las aulas para plantear sus necesidades. Este aprendizaje del diseño basado en la resolución de problemas “reales” promueve un interés mayor de los alumnos por el tema y permite mejorar las destrezas educacionales.

Las evaluaciones de los proyectos dentro del aula-taller que realiza el docente son realizadas generalmente en forma grupal, otorgándole al alumno una mayor flexibilidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje del diseño; se evaluará: la participación, la actitud, el entusiasmo, la autogestión, cumplimiento de consigna (dadas por la cátedra), plazos y términos, la presentación, la representación, y la defensa de su proyecto (lenguaje oral-



gestual). Estos aspectos tenidos en cuenta en la evaluación, son abarcativos, contemplan las diferentes aristas del aprendizaje desde el proceso hasta el producto final.

Sus conocimientos al ser razonados, discutidos y luego aplicados a la solución del problema, van moldeando su profesionalismo, no solo en el diseño de colecciones si no fundamentalmente en su actitud, toma de decisiones, retórica, flexibilidad, convergencia, autonomía, personalización, estos componentes se irán transformando en herramientas de trabajo imprescindibles en su futuro profesional.

Parte del atractivo de realizar con los alumnos proyectos de simulación de la realidad, se relaciona con la posible utilización de un conocimiento compartido; al crear un contexto real, permite compartir experiencias entre los distintos proyectos propuestos; al darle un carácter activo y participativo a la experiencia, facilita la interacción y la elaboración colectiva del conocimiento, permitiendo que el mismo se construido e integrable al ya existente. Estos espacios de simulacro son espacios de elaboración compartida del conocimiento, permitiendo generar modelos de estas prácticas y logrando que se inserten directamente en ellas.

Esta interacción entre los miembros del grupo permite una colaboración constructiva; todos en el aula opinan sobre el desarrollo del proyecto de todos, en estas evaluaciones grupales van aprendiendo a formularse preguntas y a buscar sus respuestas en discusiones grupales en forma sistemática, estableciendo un pensamiento crítico sobre el desarrollo de su propio trabajo y del resto de sus compañeros; pero dichas críticas serán realizadas en forma constructiva, es decir, siguiendo los mismos principios que él o ella esperan que sean usados en su propia evaluación.

Se supone que a partir de los resultados obtenidos, el docente debería poder verificar si el alumno ha logrado apropiarse positivamente de los saberes propuestos. La evaluación esta acompañada generalmente de una devolución que brinda elementos para que el alumno sepa si su aprendizaje ha sido significativo o no y puede proseguir en el crecimiento del proyecto.

#### **Nodo 4. Etapa de Autor**

Esta es una etapa dónde se introduce al alumno en la lógica del diseño de autor que impera con fuerza en el mercado local e internacional. Como se detalló anteriormente, la incorporación de las prácticas pre-profesionales dentro de los años más avanzados de la carrera han ayudado a profundizar en la metodología de enseñanza aprendizaje dentro del aula, enriqueciendo de este modo la experiencia profesional del futuro graduado en relación al ejercicio profesional.

El alumno durante el desarrollo de sus asignaturas va elaborando su definición de estilo, descubriendo nuevas influencias, conociendo el mercado, rescatando su imaginación, e innovación.

Entendiendo donde se hace evidente el contrapunto entre tendencias globales representadas en las producciones masivas y la necesidad de diseñar lo único y diverso. Se trata que los alumnos entiendan y respeten las tendencias internacionales, pero al mismo tiempo comiencen lentamente a sugerir búsquedas locales propias y personalizadas. Para que sur-

ja con claridad el valor de la individualidad y el carácter atemporal de sus construcciones. Por estas razones esta última etapa de enseñanza está fuertemente unida al conocimiento del trabajo de los diseñadores de autor de Argentina y Latinoamérica, identificando sus metodologías de trabajo, inspiraciones, construcciones, molderías (estructuras), entendiendo el porqué de sus producciones a baja escala pero alta exclusividad.

Es importante que conozcan las realidades que los rodea, entender la diversidad, desarrollar la capacidad de integración, de conocimiento propio y del entorno, para formarlos en esta última etapa como diseñadores con las competencias y habilidades necesarias para que sus planteamientos de diseño de indumentaria resulten bien enfocados y dirigidos, con una personalidad relevante y distintiva.

El beneficio que los alumnos reciben, lo obtienen al poner en práctica de forma real y presencial los conocimientos adquiridos a lo largo de las diferentes etapas de la carrera, en proyectos acotados con necesidades y especificaciones precisas, problemáticas reales, tiempos de entrega, presupuestos establecidos, y todo aquello que implica el diseño, desarrollo y producción de un producto de indumentaria. El objetivo es profundizar sobre la lógica que exige el diseño de autor, analizando las colecciones de alta complejidad que se encuentran tanto en el mercado local como internacional, para concluir en la construcción de una colección que plasme y destaque su propio estilo.

Fomentando las miradas múltiples y diferentes, las diversidades en las influencias, y citando nuestra cultura para de este modo marcar la diferencia, generar productos originales y ganar en competitividad.

## Referencias Bibliográficas

- Davini, M.(1997). *La formación docente en cuestión: política y pedagogía*. Buenos Aires: Paidós.
- Schön, D. (1992). *La formación de profesionales reflexivos*. Barcelona: Paidós Ibérica.

---

**Summary:** Fashion Design is the core subject of the career of Fashion and Textile Design. It does not contain a latent doctrine, but it is learning by doing. That is, first you learn to design clothing items and then you learn in the practice of doing. It is not a knowledge about discursive characteristics, but rather practical. The fashion design projects are simulated experiences, a relationship between fabrics and the limits or body contours. Teaching in a fashion design class develops from the finished product -called the project- which consists of different stages of learning. The need for the realization of this product-project is a precondition for understanding the design process. With this article, the author aim to identify some considerations about the interrelationships between design, teaching and learning, including an analysis of the stages which textile and design students have to pass through to reach different levels in design practice.

**Keywords:** Clothing - Design - methodology - project - creativity - textile - Teaching - body - collections - area.

**Resumo:** A matéria Design de Indumentária é a troncal da carreira de Design de Indumentária e Têxtil. Esta não contém uma doutrina latente, senão que se trata de aprender - fazendo. É dizer, primeiro aprende-se a desenhar objetos de indumentária e depois se aprende no mesmo exercício de esse fazer. Não é um conhecimento de características discursivas, senão más bem práticas.

Os projetos de design de indumentária são simulacros de experimentação, de relação entre o material têxtil e os limites ou contornos corporais. O ensino numa aula de design de indumentária desenvolve-se a partir do produto completo denominado o projeto, que tem diferentes etapas de aprendizagem. A necessidade da concreção deste produto - projeto é uma condição indispensável para compreender o processo projetual. Através deste trabalho, se pretende determinar algumas considerações sobre as relações entre design, seu ensino e aprendizagem, incluindo uma análise das etapas que transitam os estudantes de design de indumentária e têxtil, que lhe outorgam os diferentes níveis na prática do design.

**Palavras chave:** coleções - corpo - criatividade - Design - Ensino - Indumentária - metodologia - projeto - rubros - têxtil.

---