

Competencias profesionales de los diseñadores para desarrollar proyectos de diseño de vestuario en el contexto cubano actual.

Autor

D.I Yamara Arcia Serrano, yamaraac@isdi.co.cu
Arq. Nisida Tejeda García, nisi@isdi.co.cu
Instituto Superior de Diseño (ISDi), Cuba

Resumen

Objetivo general

Presentar el sistema de competencias profesionales de los diseñadores para desarrollar proyectos de diseño de vestuario en el contexto cubano actual.

Objetivo específico

Mostrar un sistema de materias, ejercicios docentes y proyectos de diseño de vestuario, como parte de la metodología utilizada que sustentan el sistema de competencias profesionales de los diseñadores para desarrollar proyectos de diseño de vestuario en el contexto cubano actual.

Métodos y medios utilizados

Según el contenido del proyecto se trabajará:

En el análisis y síntesis de documentos, teorías y métodos, entrevistas estructuradas, encuestas, y observaciones, en la búsqueda de la evolución de planes de estudio, sus aportes y demandas creciente de nuevas competencias en el diseñador para desarrollar proyectos de diseño de vestuario.

Resultados

Sistema de competencias profesionales de los diseñadores para desarrollar proyectos de diseño de vestuario en el contexto cubano actual.

Ejemplos de ejercicios que fomentan el sistema de competencias profesionales de los diseñadores para desarrollar proyectos de diseño de vestuario en el contexto cubano actual y proyectos de diseño de vestuario.

Introducción

Los centros de la educación superior en Cuba centran cada vez más su atención en los estudiantes y en el proceso de aprendizaje de los mismos; en aras de formar profesionales competentes y comprometidos con el desarrollo social.

Sin embargo, hoy en día se percibe la falta de operatividad en el manejo de las competencias del profesional de Diseño de Vestuario, principalmente por la escasa demanda por parte de empresas e industrias, de los servicios de este profesional. Y por tanto la insuficiente integración de los diseñadores de vestuario a equipos y proyectos multidisciplinarios.

Las competencias profesionales para diseñadores han demostrado su efectividad como plataforma para estructurar programas formativos, modelos del profesional y calificadores de desempeño eficaz, efectivo y exitoso. Su eficacia radica en la capacidad dinámica al interactuar en contextos profesionales cambiantes como el Diseño en el que aspectos como la polivalencia y la flexibilidad son imprescindibles, sin embargo, es un tema insuficientemente estudiado en Cuba y el mundo.

Perfil Profesional

El diseñador de vestuario y accesorios constituye un perfil terminal dentro de la carrera de Diseño Industrial, el cual tiene como objetivo "la concepción de los productos para que estos cumplan eficientemente su finalidad útil y puedan ser producidos, garantizando su circulación y consumo." Sergio L. Peña

Cuenta con una metodología de investigación e innovación y el conocimiento del manejo de herramientas computacionales y tecnológicas que le permiten enfrentar creativamente las distintas etapas del proceso de diseño y la producción de piezas indumentarias.

La formación teórico-práctica en esta carrera, permite al estudiante desarrollar las **habilidades creativas para el diseño y producción de las diferentes categorías del vestuario**, a través de proyectos en escenarios reales que motiven en el alumno el espíritu emprendedor y empresarial.

El concepto "**Industrial**" hace referencia al **mercado e industria global de la confección, indumentaria y la moda**. El diseñador industrial de vestuario del ISDI, diseñará líneas de productos que integran la Imagen del Hombre, atendiendo a los factores de diseño definidos en nuestro instituto como: uso, función, contexto, mercado y tecnología. Aprenderá **procesos de control de calidad, para poder manejar su propia empresa o dirigir desde máquinas hasta talleres**. Aprenderán a coser perfectamente y ver esos detalles de calidad en una prenda terminada.

Esta carrera consta de un programa durante el cual los estudiantes son capacitados tanto para **diseñar como producir vestuario y accesorios, con las tendencias, la innovación** y el desarrollo tecnológico de acuerdo a la demanda y necesidades del mercado.

El estudiante de Diseño Industrial con especialización en Vestuario es un Profesional que debe ser capaz de:

Analizar la realidad, detectar necesidades y definirlas en términos de problema de diseño, elaborando toda la información necesaria para el desarrollo y conducción de un Proyecto de Diseño. Debe estar preparado para:

- Diseñar: Diseño de telas, productos textiles, de vestuario y de accesorios del vestir (vestuario de alta costura, fantasía, casual, formal, deportivo, industrial, comercial, para espectáculos, cine y televisión; en vestuario masculino, femenino, infantil, joven, sastrería y vestuario para cuerpos especiales), también abarcará el universo del calzado, talabartería, joyería y bisutería (accesorios decorativos), accesorios (contenedores, protectores, talabartería), Desarrolla *diseño textil*: como hilos, telas estampadas, telas tejidas de punto, calada y Jacquard, y tejeduría plana, *producción de telas*, como el teñido shibori, estampado, batik, tejido en telares planos, de alfombra, etc.
- Desarrollar proyectos para las condiciones reales de la industria, determinando todos los detalles técnicos y constructivos de la solución, así como la documentación para su fabricación.
 - Efectúa el patronaje y la confección de prototipos y accesorios.
 - Maneja programas de alta tecnología digital, equipo y herramientas de patronaje,
 - Dibujo, trazo, corte y confección.
 - Dirige la confección de prendas, colecciones y servicios afines con el ramo de la industria textil.
 - Coser y ajustar prendas.

- Evaluar la calidad de diseño de un producto o mensaje.
- Participar en los sistemas de control de la calidad y la normalización.

También debe ser capaz de:

Abordar los aspectos organizativos, comerciales y de marketing de su labor.

Realizar estudios de mercado de modas, de tendencias e investigación para obtener la información que le permita diseñar acorde a las necesidades del mercado actual y a futuro.

Brindar **asesorías de imagen personal**.

Realizar **fotografía y styling de moda publicitaria**.

Visualizar ideas, propuestas e iniciativas que generen valor agregado a la creatividad del sector textil, la indumentaria y accesorios.

Emprender y gestionar su propia empresa.

Realizar periodismo de diseño, tanto en revistas como en plataformas digitales (blogs). También contribuir al análisis y estudio de temas controversiales de moda, trabajar en programas de televisión o radial referentes al diseño.

Diseñar el mercadeo visual y vitrinaje de boutiques o escaparatismo.

Habilidades

Creatividad estética.

Habilidades de expresión gráfica.

Capacidad de diferenciar e identificar elementos visuales.

Capacidad de imaginación visual, generador de imágenes, creativo de formas, colores, texturas, etc.

Ubicación espacial y percepción de las proporciones y las dimensiones.

Memoria visual.

Natural disposición a representar mediante lenguajes gráficos, como escritos, esquemas, dibujos y símbolos.

Manualidad.

Adaptación a trabajo en equipo.

Campo Ocupacional

Industria textil.

Fábricas de la confección de ropa para hombres, mujeres y niños en el mercado masificado.

Boutiques de alta costura.

Tiendas de venta de ropa.

Talleres dedicados al diseño y confección en serie o artesanal de vestuario y accesorios.

Sastrerías.

Editoriales, revistas y periódicos.

Agencias de publicidad.

Productoras de eventos.

En departamentos de vestuario de compañías de teatro, productoras de cine y/o televisión.

Instituciones públicas o privadas vinculadas al área cultural, educacional o comunicacional.

Integrar equipo de diseñadores bajo la dirección de un director de diseño.

Actividades académicas e investigación.

Ejercicio libre de la profesión en su propio estudio o taller en el campo del Diseño de Vestuario

Las etapas del proceso de diseño por la cual el diseñador transita son:

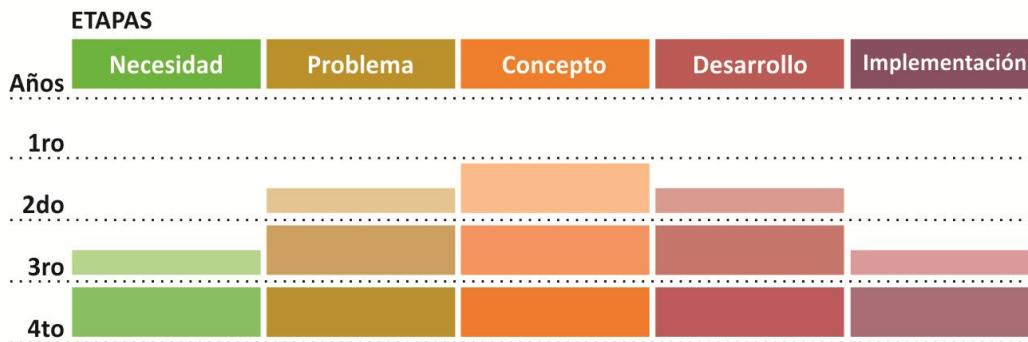


Fig. 2 Proceso de diseño.¹

Duración de la carrera:

La duración es de 4 años. El horario es de lunes a viernes de 8:00 am a 12:30 pm y algunas tardes de 2:00 pm a 3:30 pm.

A lo largo de ésta, el alumno mezclará la enseñanza teórica con la práctica profesional

1. En el 1er y 2do semestre son los principios básicos de diseño, el trabajo con la forma, el color y la textura y desde aquí los primeros acercamientos a la figura humana.
2. En el 3er semestre se enfoca al desarrollo de la etapa de conceptualización y empezamos a hablar del cuerpo, la ergonomía y la relación del cuerpo con el espacio y los objetos (devenimos en los accesorios), se introducen nuevos conocimientos relacionados con las tecnologías y los materiales.
En el 4to semestre trabaja la etapa de problema y sus factores, análisis de los usuarios, las funciones del producto, el contexto, la tecnología, el mercado, se reflexiona sobre el impacto que tiene el vestuario y los accesorios en el medio ambiente, entonces se habla de sostenibilidad, de cómo mejorar o como disminuir el impacto negativo sobre el medio ambiente, empleando los conocimientos y nuevas habilidades manuales se les incorpora.
3. En 5to semestre iniciamos el estudio de la etapa de necesidad y profundizamos en el área del vestuario, las tecnologías (plana y de punto) y el patronaje, tomando como referencia la realidad objetual existente en el país.
En 6to semestre, el tema es los accesorios y las tecnologías específicas para cada uno (talabartería, joyería...), aquí se hace énfasis en la etapa de anteproyecto, o proyecto técnico.
4. En el 7mo taller, debe aplicar todos los conocimientos que se ha adquirido hasta ese momento en ejercicios de sistema de productos, que sirvan de previo ensayo a sus trabajos de diploma.
5. En el 8vo semestre desarrollan sus trabajos de diploma.

¹ Peña, S. Op. Cit.

Al finalizar cada semestre tienen un ejercicio integrador, que abarca todas las materias impartidas durante el semestre, y al finalizar de cada año los estudiantes se vinculan a la práctica profesional en alguna empresa o industria.

Principales asignaturas contempladas en el plan de estudios

Facultad: Diseño Industrial

Perfil Terminal: Vestuario

Currículo Base

Marxismo Leninismo

Filosofía y Sociedad
Economía Política
Teoría Sociopolítica
Problemas Sociales de la Ciencia y la Técnica

Historia de Cuba

Historia de Cuba

Preparación para la Defensa

Seguridad Nacional
Defensa Nacional

Educación Física

Educación Física I
Educación Física II
Educación Física III
Educación Física IV

Representación

Representación I
Representación II
Dibujo I
Dibujo II
Ilustración de Moda I
Ilustración de Moda II
Ilustración de Moda III
Matemática
Computación
Semiótica

Factores Socioculturales

Historia del Diseño I
Historia del Diseño II
Historia del Diseño III
Historia de la Imagen del Hombre I
Historia de la Imagen del Hombre II
Historia de la Imagen del Hombre III
Metodología de la Investigación

Carrera: Diseño Industrial de Vestuario

Diseño de Vestuario

Diseño Básico I
Diseño Básico II
Diseño Industrial I
Diseño Industrial II
Diseño de Vestuario I
Diseño de Vestuario II
Diseño de Vestuario III

Factores Humanos

Ergonomía I
Ergonomía II
Ergonomía III
Ergonomía IV
Psicología

Factores Técnicos

Factores Productivos

Tecnología para Vestuario I
Tecnología para Vestuario II
Tecnología para Vestuario III
Materiales y Diseño Patonaje I
Patonaje II
Patonaje III

Presentación

Comunicación de proyectos
Tipografía

Factores Económicos

Economía de Diseño
Mercadotecnia

Factores Productivos

Optativas

Optativa I
Optativa II
Optativa III
Optativa IV
Optativa V
Optativa VI

Electivas

Electiva I
Electiva II

“La carrera contribuirá al desarrollo de valores en los Diseñadores Industriales derivados directamente de los principios con los que se debe abordar la actividad proyectual como: *Humanismo, Economía, Sostenibilidad*, al mismo tiempo que integrará valores como: *Responsabilidad, Dignidad, Respeto, Patriotismo, Honestidad, Solidaridad, Laboriosidad, Honradez, Justicia y Ética profesional.*” *Plan de estudio E*

Silhouettes
Siluetas



Silhouettes
Siluetas



Silhouettes / Structures / Recyclable materials
Siluetas / Estructuras / Materiales reciclables



Textil Desing
Diseño Textil



Footwear Desing & Containers Accessory
Diseño de Calzado y Accesorios Contenedores



Líneas de productos
Product Lines





Conclusiones

Se visualiza la operatividad y los conceptos válidos en la praxis de diseño de vestuario de la Cuba de hoy, a partir de las posibilidades de la definición del sistema de competencia profesionales de los diseñadores para desarrollar proyectos de diseño de vestuario y la incorporación de nuevos saberes, en medio de avatares económicos adversos y haciendo del quehacer proyectual del diseñador en Cuba algo tangible y cuyas propuestas están en función de solucionar las necesidades coexistentes en el contexto cubano actual. Dicha investigación continua en desarrollo, dado que aún estamos implementando e insertando muchas de los resultados de este proyecto.

Bibliografía

- Bonsiepe, G. Conferencia Los Usos del Diseño. Encuentro Internacional de Diseño. UIS. Bucaramanga.
- Castro, Oreste. Sistema de competencias profesionales específicas requeridas para el diseño de videojuegos. ISDI 2014, La Habana, Cuba.
- Competencias de personas y perfiles ocupacionales sector prendas de vestir, textil, cuero y calzado. Junio, 2012.
- Dorta Baños, Eduardo; Díaz Duque, José A.: *DI El Diseño de Investigación*.
- Gómez Regueiferoso, Gladys J. El Lenguaje Visual de la Vestimenta. 2015 La Habana, Cuba.
- Lecuona, M. *Conceptos Básicos en la gestión de las PYMES*. Editorial UPV. Valencia, 1998.
- **Mertens, L.** Competencia Laboral: Sistemas, surgimiento y modelos. Montevideo. Cinterfor. 1996.
- *Modelo de Gestión de las Competencias profesionales del Diseño en Cuba. Tesis de maestría, isdi. La Habana.*
- Modelo educativo basado en competencias: importancia y necesidad. 2012.
- Molinet, María Elena. La piel prohibida. 1996 La Habana, Cuba.
- Peña, Sergio L. Modelo de Gestión de las Competencias profesionales del Diseño en Cuba. Tesis de maestría, isdi. La Habana.
- *Plan de Estudio E. Carrera Diseño Industrial. La Habana. 2016*
- Ramírez Álvarez, Jacqueline. Competencias Profesionales específicas para proyectar en el Diseño Industrial.
- Sistema Nacional de Evaluación de la Calidad del Diseño. Volumen I junio. 2015.
- Tobón, S. El enfoque complejo de las competencias y el Diseño curricular. Acción pedagógica, no16 enero-diciembre 2007.
- Valle, Elina. Tesis de Maestría, Competencias Profesionales para el manejo de la forma. ISDI 2011, La Habana, Cuba.
- **Vargas, J.** "Las reglas cambiantes de la competitividad global en el nuevo milenio. Las competencias en el nuevo paradigma de la globalización". Revista Iberoamericana de Educación. OEI. Biblioteca Digital. [Http://www.oei.es](http://www.oei.es) (2001)