

DOCUMENTOS
DE TRABAJO

Facultad de Diseño,
Comunicaciones y Bellas
Artes

No. 1

DOCENCIA

Prácticas académicas

INVESTIGACIÓN FORMATIVA EN DISEÑO DE MODA A TRAVÉS DEL PROYECTO INTEGRADOR DE SEMESTRE – PISE

OLGA LUCÍA ZIPA PATIÑO, LIDA EUGENIA LORA GÓMEZ, CIELO ANDREA LIZARAZO LINARES,
MARY EVELIN RUÍZ, CHRISTIAN CAMILO CAICEDO MORENO

DOI: [HTTPS://DOI.ORG/10.16925/GREYLIT.2107](https://doi.org/10.16925/GREYLIT.2107)

FECHA DE RECEPCIÓN: MAYO DE 2018
FECHA DE PUBLICACIÓN: JUNIO DE 2018

AREANDINA
Fundación Universitaria del rea Andina

INTELIGENCIA DE LA MANO DE LA ACADEMIA

© Fundación Universitaria del Área Andina
Bogotá, abril de 2018
© Jaison Eduardo Rodríguez Cifuentes,
Paula Andrea López Paloma

doi: <https://doi.org/10.16925/greylit.2107>

Fundación Universitaria del Área Andina

Calle 70 No. 12-55, Bogotá, Colombia
Tel: +57 (1) 7424218 Ext. 1231
Correo electrónico: publicaciones@areandina.edu.co

Dirección editorial: Eduardo Mora Bejarano

Coordinación editorial: Camilo Andrés Cuéllar Mejía

Diseño: Ivonne Carolina Cardozo Pachón

Diagramación: William Bernardo Ruiz Joya

Corrección De Estilo: Jorge Armando Duran Sanchez



BANDERA INSTITUCIONAL BOGOTÁ

Pablo Oliveros Marmolejo †
Gustavo Eastman Vélez

Miembros Fundadores

Diego Molano Vega

Presidente del Consejo Superior y Asamblea General

José Leonardo Valencia Molano

Rector Nacional

Representante Legal

Martha Patricia Castellanos Saavedra

Vicerrectora Nacional Académica

Tatiana Guzmán Granados

Vicerrectora Nacional Administrativa y Financiera

Javier Ortiz Muñoz

Secretario General

Eduardo Mora Bejarano

Director Nacional de Investigaciones

Camilo Andrés Cuéllar Mejía

Coordinador Nacional de Publicaciones

Jorge Hernan Rosero Pulido

Decano Facultad de Diseño Gráfico

Flor Viviana Nariño Bernal

Directora Programa de Diseño Gráfico

Las series de documentos de trabajo de la Fundación Universitaria del Área Andina se crearon para divulgar procesos académicos e investigativos en curso, pero que no implican un resultado final. Se plantean como una línea rápida de publicación que permite reportar avances de conocimiento generados por la comunidad de la institución.

INVESTIGACIÓN FORMATIVA EN DISEÑO DE MODA A TRAVÉS DEL PROYECTO INTEGRADOR DE SEMESTRE – PISE

Olga Lucía Zipa Patiño,
Lida Eugenia Lora Gómez,
Cielo Andrea Lizarazo Linares,
Mary Evelin Ruíz,
Christian Camilo Caicedo
Moreno

Asignaturas de diseño

Olga Lucía Zipa Patiño. Diseñadora de modas y textiles, especialista en Didáctica del Arte, magíster en Gestión de Proyectos de Innovación y Producto. Artista gráfica e investigadora de procesos creativos que aportan a la academia desde la concepción del arte y el diseño. Desde la experiencia adquirida y la inmersión en el aula de clase se lideran procesos creativos desde el diseño de autor.

Lida Eugenia Lora Gómez. Diseñadora textil y diseñadora de modas, especialista en Didáctica del Arte, candidata a magíster en Educación y Procesos Cognitivos. Cuenta con más de 25 años de experiencia en el sector textil e investigativo desde la academia. De esta manera se aporta en el aula de clase al desarrollo creativo de los estudiantes, desde la experimentación y la intervención con diferentes fibras, hilos, telas y acabados textiles.

Cielo Andrea Lizarazo Linares. Diseñadora industrial con profundización en el área de gestión, especialista en Diseño y Desarrollo de Producto enfocado a marroquinería, calzado y cuero. Experiencia en generación y desarrollo de marca. *Actual Main Leader*

Cómo citar este documento:

Jaison Eduardo Rodríguez Cifuentes, Paula Andrea López Paloma. *Inteligencia de la mano de la academia*. Enero 2018. Pág. 5. doi: <https://doi.org/10.16925/greylit.2107>

de la empresa Santo Cielo Diseño S.A.S. con sus marcas de calzado *Snakers* y Santo Cielo. Beneficiaria de capital semilla del Fondo Emprender. Docente universitaria en las carreras de Diseño Industrial y de Moda en diferentes universidades, con experiencia de 6 años. También es consultora de diseño para medianas y pequeñas empresas del sector

Asignaturas de arquitectura del vestido

Mary Evelin Ruíz. Diseñadora de modas y textiles, especialista en Pedagogía para la Docencia Universitaria. Cuenta con más de 25 años de experiencia en el sector industrial y académico de la moda, desde la generación de módulos de producción e ingeniería para plantas de producción. Desde el aula de clase se fortalecen procesos encaminados a la fidelización del proceso textil y de confección aplicados al sector real.

Christian Camilo Caicedo Moreno. Diseñador de modas y textiles, especialista en Didáctica del Arte, estudios de profundización en *Visual Merchandising* y magíster en Dirección Estratégica en Marketing. Cuenta con más de 10 años de experiencia en el campo investigativo y la docencia desde el área del patronaje y confección, especializado en universo del vestuario *jeanswear*.

Resumen

Desde la globalización, como tema de investigación general, el programa de Diseño de Modas desarrolló un proceso investigativo desde cada asignatura, que involucró las asignaturas técnicas, tales como Arquitecturas del Vestido (patronaje y confección), y Dibujo e Ilustración. Los semestres II y III orientaron su trabajo hacia la línea de investigación de “Patrimonio y Cultura”, los semestres IV, V y VI lo hicieron hacia la línea “Diseño e Innovación” y el semestre VII hacia la línea “Comunicación Interactiva”. Los subtemas, para cada semestre, se apoyaron en los núcleos problemáticos de estas líneas, que van, desde los saberes e identidad cultural, significados culturales, producción de artefactos, hasta el lenguaje y comunicación visual, con el fin de generar un proceso creativo que dé, como resultado, una colección de moda, materializada en productos visuales e interactivos: un indumento, un portafolio y una página web.

Palabras clave Acabados, autor, clúster, diseño, experimentación, formativa, globalización, investigación, moda, procesos, tendencias, textiles.

Introducción



Semestre a semestre, el programa de Diseño de Modas de la Fundación Universitaria del Área Andina, sincroniza el trabajo de las cátedras de Diseño, Arquitecturas del Vestido, e Ilustración, principalmente, a través del Proyecto Integrador de Semestre - PISE, para llegar a un producto de investigación- creación con resultado significativo. El ejercicio parte de la selección de un tema de investigación general, por parte del equipo docente del programa, el cual se divide en subtemas de investigación en el aula, para cada grupo, según las líneas y universos del vestuario de su semestre. Continúa con la investigación individual de cada estudiante, quien conceptualiza una colección y selecciona un atuendo para ser materializado con el apoyo de los conocimientos adquiridos en las cátedras de patronaje y confección – Arquitecturas, para finalizar en la sustentación ante jurados externos, docentes, estudiantes e invitados, en donde se entrega el portafolio y el indumento soporte de la investigación que, en este semestre en particular se orientó a la globalización.

Unidad 1.

Tema de investigación 2018-1: globalización Semestres II y III

Línea de investigación: patrimonio y cultura.

Con el desarrollo de esta línea se busca contribuir al rescate, promoción y difusión de las prácticas vivas que constituyen el patrimonio material e inmaterial colombiano desde lo ancestral, rural y urbano: tradiciones, oralidades, prácticas, imaginarios, filosofía, representaciones, conocimientos, técnicas, usos, saberes, artes, etc., con el fin de generar fundamentos que aporten a la generación de soluciones a los problemas actuales desde la cultura del diseño.

Núcleos problemáticos

- » Memoria cultural
- » Saberes e identidad cultural
- » Significados culturales

Segundo semestre. Diseño experimental aplicado en vestuario femenino casual.

Núcleo problemático. Saberes e identidad cultural.

Subtema de investigación. Bogotá, ciudad creativa (Expresiones artísticas de culturas urbanas – Arte urbano digital, plástico, audiovisual).

La cultura puede definirse como el conjunto de rasgos distintivos y de creaciones que caracterizan a una sociedad o a un grupo social. Desde este punto de

vista, su importancia radica en que, a través de ella, el ser humano puede expresarse y tomar conciencia de sí mismo. (Giraldez, 2014).

La Unesco reconoció a Bogotá como una de las 35 ciudades en el mundo que conforman la Red de Ciudades Creativas, en la categoría de Ciudad de la Música, por la fortaleza de movimientos como el rock, el hip hop, la música clásica, el jazz y los ritmos locales. La vida cultural de la ciudad cuenta, además, con una amplia oferta local, e internacional, en museos, bibliotecas, literatura, cine, artes plásticas, teatro y danza.

Objetivo.

Desarrollar competencias investigativas en los estudiantes de segundo semestre, a través de la indagación sobre las representaciones artísticas (arte urbano digital, plástico, audiovisual, etc.), focalizadas en la ciudad de Bogotá, teniendo en cuenta los fundamentos del diseño, el modelado sobre maniquí y la producción industrial de colecciones, con el fin de conceptualizar y materializar una colección experimental, en la línea femenina casual. Como podemos ver en la Figura 1, Figura 2, Figura 3 y Figura 4.

Entregables

1. Prototipo (semana 8)
 - a. Experimental
 - b. En liencillo
 - c. Representación del indumento final
2. Portafolio (semana 15)
 - a. Formato analógico
 - b. Tamaño ¼
 - c. Gramaje del papel entre 190 gr y 230 gr (opalina o cartulina)
 - d. Tapa dura (gramaje mayor al del papel utilizado. Entre 250 gr y 300 gr)
 - e. Todas las hojas deben ser del mismo tamaño
 - f. Partes
 1. *Brief* de investigación

II. Moodboard de concepto

III. Bitácora de diseño de colección y de diseño de calzado

IV. Colección de diez diseños femeninos experimentales, en blanco y negro, para técnica de modelado sobre maniquí, en delantero y posterior. 20 ilustraciones en total

V. Diseños planos análogos del diseño escogido.

VI. Propuesta de calzado (se entrega formato base para diseñar), para el atuendo seleccionado

3. Indumento (semana 16)

- a. Experimental
- b. En blanco y negro
- c. Modelado en material textil dril, con ejercicios de texturización
- d. Una propuesta de calzado, en blanco y negro
- e. T. 40
- f. En cuero o cuero sintético mate

Proceso semestral.

El PISE de II semestre integra las asignaturas de Diseño I, Figura Humana y Arquitectura del Vestido I, cuyas temáticas principales son, en el mismo orden:

- » La exploración en diseño experimental, aplicando los fundamentos del diseño vistos, analizados y explorados durante primer semestre en el ciclo común de la facultad con el programa de Diseño Gráfico, para la conceptualización de la colección.
- » Como productos del proceso de investigación se desarrolla una bitácora y un portafolio ilustrado con la colección blanco y negro, y las propuestas de calzado conceptual.
- » La destreza en la representación de la figura humana como apoyo a la construcción del portafolio.

FIGURA 1

EXPERIMENTAL FEMENINO CASUAL. SARA FRANCO



Fuente: Auditorio Fundación Universitaria del Área Andina, sede Bogotá. Programa Diseño de Modas. Riachi, I. 2018.

FIGURA 2

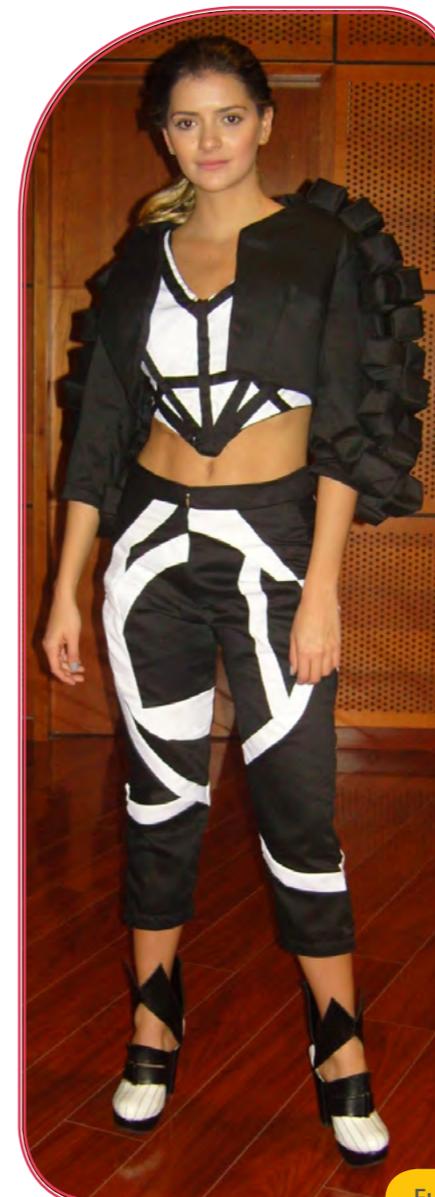
EXPERIMENTAL FEMENINO CASUAL. MARÍA PAULA TIQUE



Fuente: Auditorio Fundación Universitaria del Área Andina, sede Bogotá.
Programa Diseño de Modas. Riachi, I. 2018.

FIGURA 3

EXPERIMENTAL FEMENINO CASUAL, ANDRÉS GARZÓN.



Fuente: Auditorio Fundación Universitaria del Área Andina, sede Bogotá.
Programa Diseño de Modas. Riachi, I. 2018.

FIGURA 4

EXPERIMENTAL FEMENINO CASUAL, TATIANA RAMÍREZ.



Fuente: Auditorio Fundación Universitaria del Área Andina, sede Bogotá.
Programa Diseño de Modas. Riachi, I. 2018.

» El modelado sobre maniquí, para comprender la relación entre los volúmenes del cuerpo y el vestuario; y el patronaje y la confección industrial de la línea femenina en el universo de vestuario casual.

Teniendo como referente estético, y de investigación, el tema de Bogotá, Ciudad Creativa, se trabajan las siguientes temáticas, elegidas por los estudiantes: Rock al Parque, el Jardín Botánico, hip-hop, el grafiti Barrio Los Puentes, la Biblioteca Virgilio Barco, el Planetario, el Teatro Colón, la plaza de mercado de Paloquemao, el SOFA y la artista Kauauta.

Se evidencia coherencia entre el resultado materializado en el indumento final y el problema de investigación planteado, que tenía como tema de estudio Bogotá, Ciudad Creativa. Es importante mencionar que para validar este ejercicio se debía socializar ante un jurado externo, la comunidad académica y familiares.

Desde Diseño se puede hablar de una experiencia significativa para estudiantes y docentes, en la medida en que se cumplen con los propósitos de formación enfocados en apropiar e interpretar los fundamentos del diseño a partir de la comprensión del cuerpo, el textil y su contexto, haciendo uso apropiado de los recursos materiales, técnicos y comunicativos desde la moda.

En la cátedra de Arquitectura se buscan herramientas, procesos y técnicas de ensamble que den valor conceptual y experimental en el modelado de las propuestas desarrolladas por los estudiantes, desde la intervención y utilización de las maquinas e insumos para la confección industrial.

Para la elaboración del atuendo final se tiene, como base, la maquetación desarrollada en la semana ocho con el prototipo elaborado en liencillo, y se interpreta el diseño sobre maniquí, modelando y desarrollando una propuesta absolutamente experimental; basada en las técnicas aprendidas en esta asignatura. Esta propuesta consiste en realizar patrones bidimensionales de la línea femenino casual, para lo cual se interpretan más de 40 patrones, entre ellos corpiños, blusas, faldas, batas, mangas, cuellos, escotes, y pantalones, que hacen parte del contenido temático del plan pedagógico de aula. Con esas competencias, el estudiante fortalece su saber hacer, y crea nuevos conceptos de siluetas y propuestas de diseño para obtener los nuevos planos y así, plasmar,



sobre la base textil, que para esta ocasión es dril blanco y negro, empleando las técnicas de ensamble que dan valor conceptual, desde la intervención e innovación de texturas, con la utilización de las máquinas, insumos y equipo especializado de los talleres de confección industrial con que cuenta el programa de Diseño de Modas.

Tercer semestre. Diseño textil aplicado en *jeanswear* femenino casual e infantil.

Núcleo problemático. Significados culturales.

Subtema de investigación. Tribus urbanas locales o globales.

Las tribus urbanas responden, no sólo a una cuestión estética (aunque es innegable su componente y despliegue), sino, sobre todo, a una respuesta ingeniosa y circunstancial que, algunos jóvenes, dan al estado actual de las cosas que las sociedades contemporáneas les ofrecen (Silva, 2002).

Son grupos globalizados, con un gusto ecléctico, una búsqueda de identidad y una mayor, o menor, necesidad de rebelión, pero sí de marcar la diferencia. Pueden definirse, a partir de factores como la música que escucha, los deportes, las prácticas convencionales o no convencionales, la moda y, cada vez más, el modo en que se relacionan con la tecnología. Se transforman muy rápidamente y sus integrantes tienden más a moverse de una a otra, a diferencia de otros tiempos, en que se definían dentro de una en oposición de otra, y tendían a enfrentarse.

Objetivo:

Desarrollar competencias investigativas en los estudiantes de tercer semestre a través de la indagación sobre la multiplicidad y riqueza de las tribus urbanas locales o globales, haciendo un ejercicio de uso del denim, como insumo sostenible; con el fin de conceptualizar y materializar una colección femenina casual y una colección infantil, del universo del vestuario *jeanswear*. Como se puede apreciar en las Figura 5, Figura 6, Figura 7 y Figura 8.

Entregables

1. Chaqueta Levi's femenina (semana 8)

- a. Experimental
- b. Con intervención textil
- c. Portafolio (semana 15)
 - a. Formato analógico
 - b. Tamaño 178 horizontal
 - c. Gramaje del papel entre 180 gr y 230 gr (opalina o Propalcote)
 - d. Tapa dura (gramaje mayor al del papel utilizado. Entre 250 gr y 300 gr)
- e. **Brief** de investigación y **moodboard** en formato impreso
- f. **Todas las hojas deben venir del mismo tamaño**
- g. Partes
 - I. **Brief** de investigación
 - II. **Moodboard** de concepto
 - III. Aplicación de macrotendencias (materiales textiles y cartas de color)
 - IV. Bitácora de experimentación textil. Fichas técnicas y bases textiles (20)
 - V. Bitácora de diseño de colección y de diseño de calzado
 - VI. Colección de cinco diseños femeninos casuales en **denim** para técnica de producción industrial, en delantero y posterior. Diez ilustraciones en total

FIGURA 5*JEANSWEAR FEMENINO, MARCELA GARNICA.*

Fuente: Auditorio Fundación Universitaria del Área Andina, sede Bogotá.
Programa Diseño de Modas. Riachi, I. 2018.

FIGURA 6*JEANSWEAR FEMENINO, SONIA FRANCO.*

Fuente: Auditorio Fundación Universitaria del Área Andina, sede Bogotá. Programa Diseño de Modas. Riachi, I. 2018.

FIGURA 7*JEANSWEAR FEMENINO, ANGÉLICA GAITÁN.*

Fuente: Auditorio Fundación Universitaria del Área Andina, sede Bogotá. Programa Diseño de Modas. Riachi, I. 2018.

FIGURA 8*JEANSWEAR FEMENINO, STEFANÍA PÉREZ.*

Fuente: Auditorio Fundación Universitaria del Área Andina, sede Bogotá. Programa Diseño de Modas. Riachi, I. 2018.

- I. Colección de cinco diseños infantiles en *denim* para técnica de producción de producción industrial de chaqueta Levi's y pantalón cinco bolsillos, en delantero y posterior. Diez ilustraciones en total
- II. Dibujos a plano (cinco femenino y cinco infantil) usando reglas de $\frac{1}{4}$ de escala
- III. Propuesta de calzado (se entrega formato base para diseñar), para los dos atuendos seleccionados de las dos colecciones

1. Indumento femenino en denim

- a. Con calzado
- b. Con intervención textil

2. Indumento infantil en *denim* (Semana 16)

- a. Con calzado
- b. Con intervención textil

Proceso semestral. El PISE de III semestre integra las asignaturas de Diseño II, Ilustración de Moda I y Arquitectura del Vestido I, con la siguiente temática:

- » En Diseño, desde las macrotendencias WGSN e ISCI, se desarrollan cuadros comparativos analizando variantes en la paleta de color, temporada a temporada, y esta información se socializa a partir de un mapa de empatía, logrando definir a profundidad el perfil del cliente.

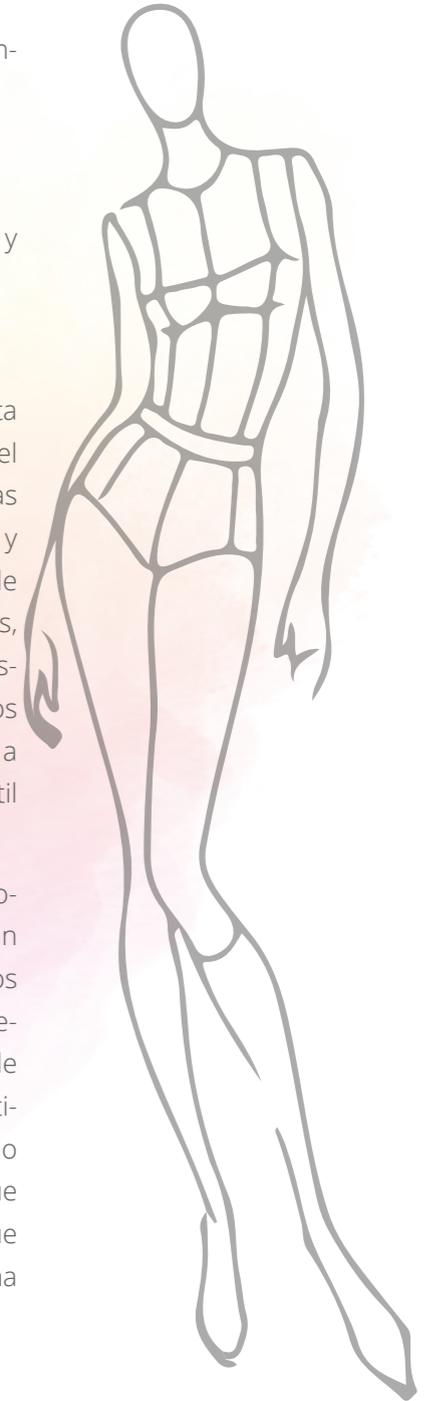
Se realizan propuestas de diseño de calzado femenino e infantil como complemento en las propuestas finales, partiendo del punto de inspiración y buscando personalizar, a partir de procesos de reutilización, y haciendo uso del denim reciclado, para potenciar el concepto de sostenibilidad, punto indispensable en el desarrollo de las colecciones propuestas.

Para lograr intervenciones textiles, acordes con los principios de sostenibilidad, desde la asignatura de Diseño Experimental, se desarrolló un módulo textil que tuvo un enfoque definido hacia la intervención del material y la generación de nuevas propuestas a partir del manejo de:

- » No tejidos (taller de fieltro con motón de lana virgen)
- » Taller de tejeduría con trapillo (ligamentos básicos)
- » Taller de estampación en *screen* sobre camisetas blancas
- » Estampación con *foil* sobre jean
- » Estampación con papel Transfer sobre bases livianas y velos
- » Estampación con *Devoré* sobre jean

Una vez definida la colección a desarrollar, propuesta por los estudiantes desde la asignatura Arquitectura del Vestido II, estos desarrollan competencias relacionadas con los procesos de medición, antropometría, morfología y conocimiento del cuerpo infantil. Así como el desarrollo de bases técnicas, para dar inicio a la construcción de planos, proceso de patronaje, despiece, tendido, marcado y su respectivo corte. Desde el aula de clase se integran procesos académicos de patronaje y confección que dan respuesta a las bases necesarias para el desarrollo de vestuario infantil (niño y niña).

Se da inicio con el proceso de interpretación de las propuestas presentadas por los estudiantes, y se potencian las competencias adquiridas en los contenidos temáticos de la asignatura. Esto da, como resultado, una colección femenina e infantil, elaborada en denim con un concepto de sostenibilidad y responsabilidad social, no solo por la reutilización del material denim como base textil principal, sino también, por los procesos de patronaje y confección que van en sinergia con el sello social a partir de procesos que si bien es cierto son industriales, se desarrollan de forma manual, reduciendo el consumo de energía.



Semestres IV, V y VI

Línea de investigación. Diseño e innovación. El objetivo de la línea es contribuir a los conocimientos y prácticas innovadoras del diseño, a través de la producción de conocimiento y el desarrollo de propuestas de proyectos innovadores en la disciplina, orientados a responder las necesidades de los contextos sociales y económicos.

Núcleos problemáticos

- » Ergonomía y usabilidad
- » Producción de artefactos
- » Diseño sostenible (el diseño como un instrumento de sostenibilidad)

Cuarto semestre. Diseño de tendencias aplicado al vestuario masculino casual.

Núcleo problemático. Producción de Artefactos (diseño industrial – industrias creativas).

Subtema de investigación. Diseño industrial contemporáneo; artefactos útiles e innovadores y origami pensado para objetos.

En el siglo XX la necesidad de artefactos y el uso de máquinas como automóviles, aviones militares, taladradoras gigantes, artefactos eléctricos y dispositivos móviles (cuya belleza interna es infinita), colisionadores de hadrones (máquinas que juegan con partículas), telescopios (que nos permiten descubrir el universo), e inclusive lámparas art déco, artefactos eléctricos (cuyas aplicaciones están destinadas a mejorar, acelerar y transformar los procesos de nuestra cotidianidad); han ganado un fuerte espacio en el mundo industrial y la realidad humana. Estos artefactos requieren de un diseño racionalizado, y diseñadores que perciban la demanda y la necesidad de dar, a su arte creativo, un sentido y articularlos a los distin-

tos perfiles emergentes de los consumidores a nivel mundial y local. Todos podemos reconocer directamente, por la propia experiencia, que las líneas entre lo humano, la máquina y lo digital se entrelazan; por ende, esta investigación, y proceso creativo, invita a nuestros estudiantes areandinos a cuestionarse: cuál es la utilidad que tienen nuestros artefactos, desde los más íntimos, como un cepillo de dientes, hasta los más exuberantes y sofisticados, como el microchip o las computadoras cuánticas.

En este semestre, la propuesta de diseño masculino casual busca ser un puente entre estos nuevos artefactos y tecnologías, y los consumidores masculinos que dan vida útil a estos objetos, y construyen su mundo a partir del uso o relacionamiento con estos.

Objetivo.

Desarrollar competencias investigativas en los estudiantes de cuarto semestre a través del análisis del uso e importancia de las macro tendencias, como instrumento para consolidar un concepto de vestuario masculino, evidenciando los múltiples artefactos que derivan de las prácticas de diseño industrial, la ilustración de moda y la producción industrial de colecciones, con el fin de conceptualizar y materializar una colección en línea masculina del universo de vestuario casual. Ver Figura 9, Figura 10 y Figura 11.

Entregables

1. Chaqueta masculina deportiva (semana 8)
 - a. Con ejercicios de experimentación gráfica para *screen*
 - b. Uso de insumos inteligentes (al menos material impermeable)
2. Portafolio (semana 15)
 - a. Formato analógico
 - b. Tamaño 1/8 horizontal
 - c. Gramaje de papel 180 gr y 230 gr (opalina o cartulina)
 - d. Tapa dura (gramaje mayor al del papel utilizado. Entre 250 gr y 300 gr)
 - e. Todas las hojas deben venir en el mismo tamaño

FIGURA 9
MASACULINO CASUAL, ANGÉLICA HOLGUIN.



Fuente: Auditorio Fundación Universitaria del Área Andina, sede Bogotá. Programa Diseño de Modas. Riachi, I. 2018.

FIGURA 10
MASCULINO CASUAL, DANIELA INFANTE.



Fuente: Auditorio Fundación Universitaria del Área Andina, sede Bogotá. Programa Diseño de Modas. Riachi, I. 2018

FIGURA 11
MASCULINO CASUAL, CATALINA SOTO.



Fuente: Auditorio Fundación Universitaria del Área Andina, sede Bogotá. Programa Diseño de Modas. Riachi, I. 2018.

- a. Partes
 - I. *Brief* de investigación
 - II. *Moodboard* de concepto
 - III. Macrotendencias / micro tendencias y su aplicación conceptual (materiales textiles, carta de color, visión y prendas clave)
 - IV. Perfil del consumidor (arquetipo masculino y perfiles emergentes) y evaluación geográfica, psicográfica y demográfica
 - V. Universo del vestuario
 - VI. Ocasión de uso
 - VII. Bitácora de diseño de colección y de diseño de calzado
 - VIII. Colección de diez diseños masculinos casuales para técnica de producción industrial de camisa, pantalón y chaqueta, en delantero y posterior. 20 ilustraciones en total, analógicas y digitales (técnica mixta)
 - IX. Colección de cinco diseños masculinos deportivos. Diez ilustraciones en total, analógicas y digitales (técnica mixta)
 - X. Dibujos a plano (cinco de masculino casual y cinco deportivos) en formato digital
 - XI. Patronaje digital de los prototipos en software Audaces
 - XII. Propuesta de calzado (se entrega formato base para diseñar), para los dos atuendos seleccionados de las dos colecciones
1. Indumento masculino casual (semana 16)
 - a. Con tres prendas: camisa, pantalón y chaqueta
 - b. Una propuesta de calzado masculino, acorde al perfil del consumidor y acorde a macrotendencias

Proceso semestral. El PISE de IV semestre integra las asignaturas de Diseño III, Ilustración de Moda II y Arquitectura del Vestido III, cuyas temáticas principales:

- » Desde Diseño los estudiantes empiezan el proceso de investigación, analizando diversos diseñadores industriales contemporáneos a nivel mundial, de los cuales

seleccionan aquel con el cual sienten una mayor afinidad y definen una serie de objetos y diseños que se agrupan en un *moodboard*. Una vez definido el punto de inspiración, se trabaja con la herramienta del mapa de empatía, que permite perfilar al consumidor, entendiéndolo desde una visión cualitativa y desde preguntas como ¿qué piensa y siente? ¿qué dice y hace? ¿qué oye? ¿qué ve?, además de sus obstáculos, frustraciones, miedos, esfuerzos y resultados buscados, permitiéndole al estudiante identificar comportamientos, gustos y oportunidades para atender necesidades desde las colecciones que se realizan.

Una vez definidos los hilos conductores empieza el proceso de diseño, y la creación de los bocetos, ideación y selección de paletas de color y materiales. En la semana se llevan a un producto, una chaqueta deportiva, que incluye exploraciones gráficas aplicadas. Este ejercicio permite que el estudiante valide sus diseños y emita conclusiones que le permitan enriquecer y replantear los elementos de la colección en los atuendos casuales, que hasta la fecha están definidos y en prueba de color, para elegir cuál de ellos se va a confeccionar.

Como metodología para análisis de mercados y proyectos se realiza un ejercicio y explicación del *design thinking*, desde procesos como empatizar, definir, idear, prototipar y testear, o probar, para generar nuevas soluciones a las necesidades y los deseos de los consumidores.

En términos de comunicación, los estudiantes hicieron un proceso de elaboración de un portafolio impreso, en el que revisaron diferentes referentes, y entendieron la importancia del concepto aplicado, no solo a las prendas, sino a todo el proyecto, el cual permite dar coherencia a cada uno de los elementos que se presentan en la sustentación final.



Quinto semestre. Diseño de moda nacional aplicado a la sastrería femenina y masculina.

Núcleo problemático. *Producción de artefactos (diseño industrial e industrias creativas).*

Subtema de investigación. *Tecnología aplicada a la moda. Fashion tech (impresión 3D, tecnología origami, nanotecnología y textiles inteligentes).*

¿Cuántas personas nacidas en los ochenta, o jóvenes interesados en temáticas retro en la moda, han deseado un par de tenis como los usados por *Marty McFly* en *Volver al futuro*? Estos se amarran solos, se fijan a su skate board y le permiten volar. El cine en Hollywood, a través de múltiples películas de ciencia ficción (*El quinto elemento*, *Ghost in the Shell*, *Total Recall* o *Blade Runner*), han llevado a la humanidad a dar un importante valor a los desarrollos científicos y tecnológicos que se dan en laboratorios e industrias de la moda. Allí, se usan materiales con nano tecnología para mejorar las características de los textiles y hacerlos funcionales. El trabajo de diseñadoras como Iris Van Herpen, cuyos polímeros plásticos visten la pasarela, o inclusive otros usos tecnológicos que el estudiante debe evidenciar; hacen parte del proceso que ha transformado la visión, e uso de la moda para siempre.

El documental *The next black* ha abierto una importante ventana a los múltiples procesos que, desde la tecnología, han transformado la moda. Prótesis, fibras creadas a modo de cultivo bacteriano, y otros, son solo el punto de partida para entender cómo la tecnología está moldeando el futuro de la moda. Desde optimizaciones de las cadenas de producción, análisis de datos, inteligencia artificial, impresiones en 3D, inclusive, el uso de textiles transformados en paneles solares que usan el origami como técnica de plegado; están orbitando nuestra atmósfera y dando energía a satélites y estaciones espaciales. La ciencia ficción del cine hollywoodense es más real que nunca, y los diseñadores de moda deben empezar a conocer sobre los múltiples rumbos que está tomando el sector.

Los estudiantes deben enfrentar el reto de indagar sobre las múltiples manifestaciones y corrientes tecnológicas que influyen en la moda, encon-

trando, conceptualmente, elementos gráficos y visuales para enfrentar su quehacer, tanto en el mundo bidimensional, como tridimensional.

Durante este proceso deberán estar atentos a una, muy precisa y selecta selección de imágenes, que, con una investigación profunda, rendirán frutos, a modo de tributo sobre el futuro híper dinámico de la moda y el futuro que toca a la puerta.

Objetivo.

Desarrollar competencias investigativas en los estudiantes de quinto semestre a través de la indagación de las formas en que la innovación y la tecnología sirven como medio de expresión sobre el futuro de la industria textil y la moda nacional, con el fin de conceptualizar y materializar una colección de sastrería, tanto en línea femenina, como en masculina. Ver Figura 12, Figura 13, Figura 14, Figura 15 y Figura 16.

Entregables

1. Saco y pantalón masculino formal (semana 8)
 - a. En liencillo
2. Portafolio (semana 15)
 - a. Formato digital
 - b. *Brief* de investigación
 - c. *Moodboard* de concepto
 - d. Macrotendencias / micro tendencias y su aplicación conceptual (materiales textiles, carta de color, visión y prendas clave)
 - e. Perfil del consumidor (geográfico, psicográfico y demográfico)
 - f. Universo del vestuario
 - g. Ocasión de uso

FIGURA 12
SASTRERÍA MASCULINA, JUANA RODRÍGUEZ.



Fuente: Auditorio Fundación Universitaria del Área Andina, sede Bogotá. Programa Diseño de Modas. Riachi, I. 2018.

FIGURA 13
SASTRERÍA MASCULINA, MÓNICA MURILLO.



Fuente: Auditorio Fundación Universitaria del Área Andina, sede Bogotá. Programa Diseño de Modas. Riachi, I. 2018.

FIGURA 14
SASTRERÍA MASCULINA, TATIANA GALINDO.



Fuente: Auditorio Fundación Universitaria del Área Andina, sede Bogotá. Programa Diseño de Modas. Riachi, I. 2018.

FIGURA 15
SASTRERÍA MASCULINA, TATIANA DÍAZ.



Fuente: Auditorio Fundación Universitaria del Área Andina, sede Bogotá. Programa Diseño de Modas. Riachi, I. 2018.

FIGURA 16
SASTRERÍA MASCULINA, VALERIA ACHURY.



Fuente: Auditorio Fundación Universitaria del Área Andina, sede Bogotá. Programa Diseño de Modas. Riachi, I. 2018.

b. Colección de diez diseños (cinco femeninos y cinco masculinos formales) para técnica de producción industrial de sastrería, en delantero y posterior. 20 ilustraciones en total, digitales

c. Dibujo a plano (cinco femeninos y cinco masculinos formales), en formato digital

d. Patronaje digital de los prototipos en software Gerber

e. Propuesta de calzado (se entrega formato base para diseñar)

1. Página web (WIX)

a. **Brief** de investigación

b. Reseña de marcas nacionales (marcas y diseñadores de referencia e influyentes)

c. **Moodboard** de concepto, materiales y color

d. Colección digital (diez diseños de sastrería: femenina, chaqueta o abrigo, y vestido o enterizo; y masculina, camisa, pantalón chaleco y saco)

e. Dibujo plano técnico cinco (cada prenda con lupas, cuatro por diseño) por 24 prendas

f. Patronaje digital y tendido (arquitectura)

2. Chaqueta femenina formal

a. Con patronaje mágico

3. Indumento masculino formal (semana 16)

a. Con cuatro prendas: camisa, pantalón, chaleco y saco

b. Una propuesta de calzado masculino, acorde al perfil del consumidor y acorde a macrotendencias

Proceso semestral. El PISE de V semestre integra las asignaturas de **Diseño Avanzado I, Ilustración de Moda III y Arquitectura del Vestido IV, cuyas temáticas principales son:**

» En Diseño, los estudiantes reciben el tema que orientará el proceso de investigación (tecnología en la moda), con esta información empieza la indagación y búsqueda de elementos que permitan concretar una inspiración. Los materiales en spray, el corte láser, los materiales cultivados, los textiles obtenidos de hongos, automóviles conceptuales hechos en textil, entre otros, son el punto de partida. Las imágenes resultantes de este proceso se asocian en un moodboard que agrupa las texturas, que en este proyecto se enriquecen, con el patronaje mágico, formas y colores, que llevarán al estudiante a definir una línea de diseño. Paralelo a este proceso, es necesario que el estudiante comprenda la historia del sastre, su evolución y actualidad, para establecer los parámetros que requiere este conjunto de prendas, por ello, por medio de una línea de tiempo de imágenes que ellos mismos elaboran, identificando las épocas y detalles materiales que llevan a los atuendos que hoy en día conocemos.

Este ejercicio permite que el estudiante valide sus diseños y emita conclusiones que le permitan enriquecer, y replantear elementos de la colección, que hasta la fecha, están definidos en cinco diseños masculinos y cinco femeninos.

Para la comunicación del proyecto los estudiantes hacen un proceso de elaboración de un portafolio digital, por medio de WIX en el que revisan diferentes referentes y entienden la importancia del concepto aplicado, no solo a las prendas, sino a todo el proyecto, el cual permite dar coherencia a cada uno de los elementos que se presentan en la sustentación final.



Sexto semestre. Diseño de moda internacional aplicado a sastrería femenina y masculina (mismo tema que en V semestre, por transición a pensum alineado).

Núcleo problemático. Producción de artefactos (diseño industrial, industrias creativas).

Subtema de investigación. Tecnología aplicada a la moda (impresión 3D, tecnología origami, nanotecnología y textiles inteligentes).

¿Cuántas personas nacidas en los ochenta, o jóvenes interesados en temáticas retro en la moda, han deseado un par de tenis como los usados por Marty McFly en Volver al futuro? Estos se amarran solos, se fijan a su skate board y le permiten volar. El cine en Hollywood. a través de múltiples películas de ciencia ficción (El quinto elemento, Ghost in the Shell, Total Recall o Blade Runner), han llevado a la humanidad a dar un importante valor a los desarrollos científicos y tecnológicos que se dan en laboratorios e industrias de la moda. Allí, se usan materiales con nano tecnología para mejorar las características de los textiles y hacerlos funcionales. El trabajo de diseñadoras como Iris Van Herpen, cuyos polímeros plásticos visten la pasarela, o inclusive otros usos tecnológicos que el estudiante debe evidenciar; hacen parte del proceso que ha transformado la visión. e uso de la moda para siempre.

El documental The next black ha abierto una importante ventana a los múltiples procesos que, desde la tecnología, han transformado la moda. Prótesis, fibras creadas a modo de cultivo bacteriano. y otros, son solo el punto de partida para entender cómo la tecnología está moldeando el futuro de la moda. Desde optimizaciones de las cadenas de producción, análisis de datos, inteligencia artificial, impresiones en 3D, inclusive, el uso de textiles transformados en paneles solares que usan el origami como técnica de plegado; están orbitando nuestra atmósfera y dando energía a satélites y estaciones espaciales. La ciencia ficción del cine hollywoodense es más real que nunca, y los diseñadores de moda deben empezar a conocer sobre los múltiples rumbos que está tomando el sector.

Los estudiantes deben enfrentar el reto de indagar sobre las múltiples manifestaciones y corrientes tecnológicas que influyen en la moda, encontrando, conceptualmente, elementos gráficos y visuales para enfrentar su quehacer, tanto en el mundo bidimensional, como tridimensional.

Durante este proceso deberán estar atentos a una, muy precisa y selecta selección de imágenes, que, con una investigación profunda, rendirán frutos, a modo de tributo sobre el futuro híper dinámico de la moda y el futuro que toca a la puerta.

Objetivo.

Desarrollar competencias investigativas en los estudiantes de quinto semestre a través de la indagación de las formas en que la innovación y la tecnología sirven como medio de expresión sobre el futuro de la industria textil y la moda nacional, con el fin de conceptualizar y materializar una colección de sastrería, tanto en línea femenina, como en masculina. Ver Figura 12, Figura 13, Figura 14, Figura 15 y Figura 16.

Entregables

1. Saco y pantalón masculino formal (semana 8)
 - a. En liencillo
2. Portafolio (semana 15)
 - a. Formato digital
 - b. *Brief* de investigación
 - c. *Moodboard* de concepto
 - d. Macrotendencias / micro tendencias y su aplicación conceptual (materiales textiles, carta de color, visión y prendas clave)
 - e. Perfil del consumidor (geográfico, psicográfico y demográfico)
 - f. Universo del vestuario

- g. Ocasión de uso
- h. Bitácora de diseño de colección y de diseño de calzado
- i. Colección de diez diseños (cinco femeninos y cinco masculinos formales) para técnica de producción industrial de sastrería, en delantero y posterior. 20 ilustraciones en total, digitales
- j. Dibujo a plano (cinco femeninos y cinco masculinos formales), en formato digital
- k. Patronaje digital de los prototipos en software Gerber
- l. Propuesta de calzado (se entrega formato base para diseñar)

2. Página web (WIX)

- a. **Brief** de investigación
- b. Reseña de marcas nacionales (marcas y diseñadores de referencia e influyentes)
- c. **Moodboard** de concepto, materiales y color
- d. Colección digital (diez diseños de sastrería: femenina, chaqueta o abrigo, y vestido o enterizo; y masculina, camisa, pantalón chaleco y saco)
- e. Dibujo plano técnico cinco (cada prenda con lupas, cuatro por diseño) por 24 prendas
- f. Patronaje digital y tendido (arquitectura)

3. Chaqueta femenina formal

- a. Con patronaje mágico

4. Indumento masculino formal (semana 16)

- a. Con cuatro prendas: camisa, pantalón, chaleco y saco
- b. Una propuesta de calzado masculino, acorde al perfil del consumidor y acorde a macrotendencias

Proceso semestral. El PISE de VI semestre integra las asignaturas de *Diseño Avanzado II* y *Arquitectura del Vestido V* cuyas temáticas principales son los *clústeres de la moda a nivel internacional, su dinámica y forma de trabajo, y el patronaje y confección de sastrería femenina y masculina.*

Una vez clarificado el punto de inspiración, conocido el engranaje del clúster de la moda nacional e internacional y la historia de la sastrería, se procede al siguiente paso de definición del cliente, o necesidad a atender. Con la herramienta del mapa de empatía que permite perfilar al consumidor, entendiéndolo desde una visión cualitativa, con preguntas como ¿qué piensa y siente? ¿qué dice y hace? ¿qué oye? ¿qué ve?, sus obstáculos, frustraciones, miedos, esfuerzos y resultados buscados, permiten al estudiante identificar comportamientos, gustos y oportunidades, para atender necesidades desde las colecciones que se realizan. Teniendo en cuenta la temporada Primavera Verano 2019, se realiza un ejercicio de análisis de macro y micro tendencias (visión en WGSN) que los estudiantes relacionan.

Paralelo al desarrollo de análisis de mercado global y grandes marcas, se realiza un trabajo investigativo, desde el aula de clase, para lograr identificar las nuevas marcas emergentes que manejan diversidad de productos y nuevas estéticas de consumo, todo esto, dirigido a nuevos consumidores. Para esta investigación se aplica la Curva de Adopción de nuevas Tendencias, con esto, se logra desarrollar, en los estudiantes, una visión global que responde a las necesidades actuales de los productos de consumo de moda.

El sector de la industria textil y confecciones de prendas para el universo formal, femenino y masculino, que desarrolla ideas de diseño para este mercado, exige óptimas competencias en el desarrollo de patrones y los



procesos de construcción, para las diferentes referencias que existen dentro de este segmento. Por ello, el manejo de maquinaria especializada para la fabricación de prendas de vestir, y los procesos de ensamble en laboratorios, se convierten en los principales aliados de la interpretación de planos básicos de la línea de sastrería masculina. Las evidencias de este aprendizaje se aprecia en el desarrollo de un atuendo masculino elaborado durante este periodo académico, en donde se implementan procesos técnicos para confeccionar un traje formal en material de fibra natural, y alto nivel técnico.



Semestre VII

Línea de investigación. Comunicación interactiva. Se orienta por la relación de sus componentes: desde la comunicación, considerando la lingüística, la semiótica, la información y la interactividad dada por los actores a través de los medios y las nuevas estrategias de las tecnologías de la información y la comunicación, sin dejar de lado la acción comunicativa individual, la cual genera la comunicación colectiva y social en lo regional. y en terrenos de la globalización. Aspectos que hacen comprensible el mundo por la interpretación del entorno desde la perspectiva del ser humano.

Núcleos problemáticos

- » Lenguaje y comunicación visual
- » Contenidos digitales
- » Interacción en *mass media*

Séptimo semestre: Diseño de autor aplicado al vestuario de gala y novias.

Núcleo problemático. Lenguaje y comunicación visual. El diseño como medio narrativo.

Subtema de investigación, Interpretación del entorno, lector de su época.

Finalizado el aprendizaje sobre cómo funciona el sistema moda, tanto a nivel nacional como internacional; el estudiante de séptimo semestre está listo para descubrir su identidad propia como diseñador; a través de un proceso de investigación, conceptualización de ideas y pensamiento en diseño.

“La mejor manera de ser diferente es ser uno mismo”. El estudiante está en capacidad de definirse como creativo y encontrar su estilo personal como diseñador, generando valor e innovación para el sistema moda y el mercado, con un enfoque sostenible y responsable.

[T4]Objetivo. Desarrollar competencias investigativas en los estudiantes de séptimo semestre a través de la incorporación de los conceptos de diseño de autor, y bases referenciales de diseñadores, con fines creativos que constituyan una identidad propia, y patronaje mágico y la confección a mano de vestuario único; con el fin de conceptualizar y materializar una colección de gala femenina. Figura 17, Figura 18, Figura 19, Figura 20, Figura 21 y Figura 22.

Entregables

1. Corsé de fantasía (semana 8)
2. Página web (WIX) (semana 15)
 - a. *Brief* de investigación

FIGURA 17
GALA NOVIA, VIVIANA ORTIZ.



Fuente: Auditorio Fundación Universitaria del Área Andina, sede Bogotá. Programa Diseño de Modas. Riachi, I. 2018.

FIGURA 18
GALA NOVIA, DAVIANA BARROS.



Fuente: Auditorio Fundación Universitaria del Área Andina, sede Bogotá. Programa Diseño de Modas. Riachi, I. 2018.

FIGURA 19
GALA NOVIA, CAROLAYN PLAZAS.



Fuente: Auditorio Fundación Universitaria del Área Andina, sede Bogotá. Programa Diseño de Modas. Riachi, I. 2018.

FIGURA 20
GALA NOVIA, DAVIANA BARROS.



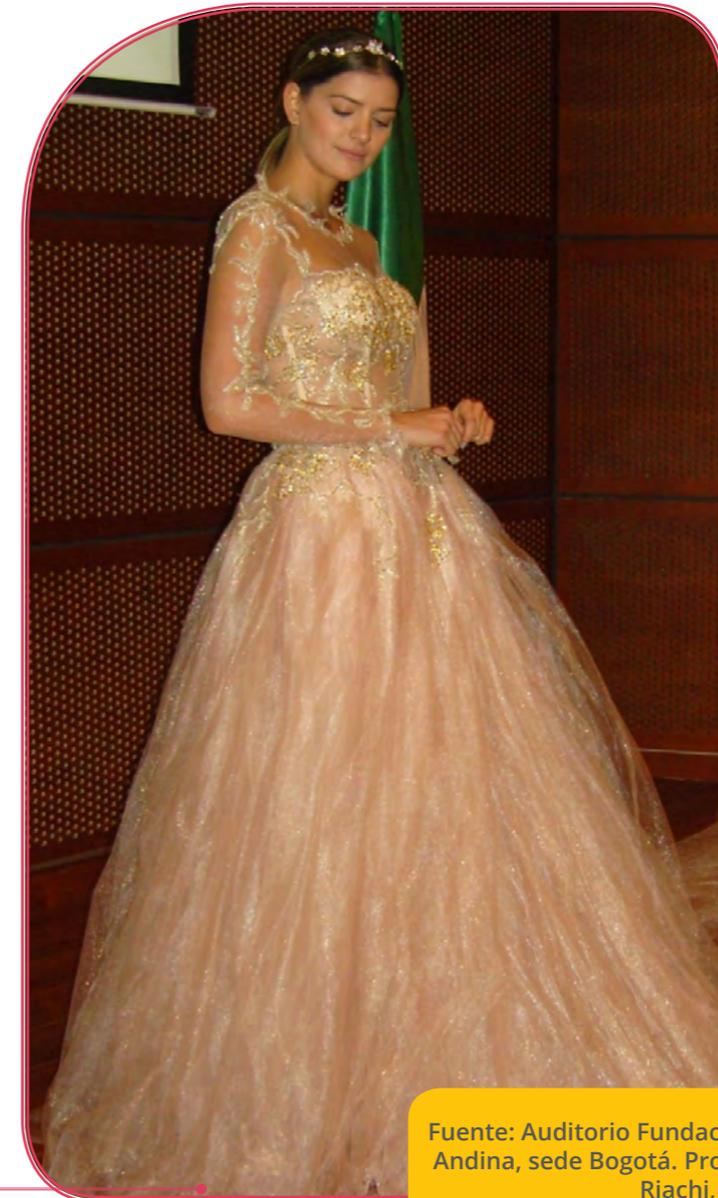
Fuente: Auditorio Fundación Universitaria del Área Andina, sede Bogotá. Programa Diseño de Modas. Riachi, I. 2018.

FIGURA 21
GALA NOVIA, MÓNICA BORDA.



Fuente: Auditorio Fundación Universitaria del Área Andina, sede Bogotá. Programa Diseño de Modas. Riachi, I. 2018.

FIGURA 22
GALA NOVIA, DANIELA SEGURA.



Fuente: Auditorio Fundación Universitaria del Área Andina, sede Bogotá. Programa Diseño de Modas. Riachi, I. 2018.

- a. Reseña personal (¿quién soy como diseñador?)
 - b. Video personal
 - c. **Moodboard** de conceptos (conceptos, referencias de otros diseñadores, insumos, usuario, materiales y técnicas utilizadas a lo largo de su aprendizaje, ADN de usted como diseñador)
 - d. Ocasión de uso (diseño de experiencia)
 - e. Colección digital (diez diseños de novia y gala, delantero y espalda. 20)
 - f. **Face chart** (propuesta de maquillaje y *styling*)
 - g. Proceso editorial de moda (fotografía)
 - h. Patronaje digital y tendido (arquitectura)
 - i. Aportes a su web como producto
1. Indumento femenino, gala o novia (semana 16)
 - b. Una propuesta de calzado femenino, gala

Proceso semestral. El PISE de VII semestre integra las asignaturas de *Diseño Avanzado III* y *Arquitectura del Vestido VI*, cuyas temáticas principales se centran en la auto reflexión sobre el ADN de diseñador de moda que cada estudiante lleva en sí mismo, y las técnicas de alta costura.

En la asignatura de Diseño Avanzado III se obtienen resultados significativos, porque más allá del diseño de la colección, cada estudiante expresa y afianza su estilo como diseñador, y los valores que lo definen para crear una futura promesa de valor en el mercado.

Desde la lectura del entorno se logra sensibilizar a los estudiantes sobre las dinámicas sociales propias de nuestro siglo y cómo se debe pasar de ser simples observadores a profesionales responsables, apasionados por la moda y capaces de resolver y aportar a la sociedad. También es importante destacar la evolución conceptual y destreza técnica de los estudiantes que se reflejan en la materialización de los indumentos de alta moda, y como a través de la WIX y de sus fashion films consiguen comunicar, de manera interactiva, su diseño de autor.

A partir del subtema de investigación: interpretación del entorno, (lector de su época), que requiere un ejercicio de observación, reflexión y acción por parte de cada estudiante, se eligen temáticas como nómada, Guajira, resiliencia, urbano- caos, empoderamiento femenino, anime, utopía, entre otras, desde sus experiencias y formas de comprender el mundo. Entendiendo que el diseño de autor es una forma de especializarse desde la originalidad y la creatividad para reconocer una necesidad y generar propuestas de valor desde un estilo particular, pero acercándose a un potencial usuario.

Con la definición del estilo se trabaja la metodología proyectual de la siguiente manera: fase investigación, que consiste en la lectura del entorno-usuario, fase de diseño conceptual, en la que se presenta el moodboard y el desarrollo de la colección gala- novias, además del estudio de materiales, y fase producto de diseño, con el corsé diseño de autor con experimentación en estructura o superficie. En la siguiente fase se analizan los requerimientos para la presentación de su portafolio final, apropiando el concepto del diseño como un medio narrativo que debe ser significativo desde la comunicación interactiva.

Dando continuidad al proceso creativo desarrollado por parte de los estudiantes y liderado por la asignatura de Diseño III, la cátedra de Arquitectura del Vestido VI, continúa su formación académica con el propósito de otorgarle al estudiante los conocimientos de patronaje, confección y acabados de las prendas, para que puedan ser aplicados a colecciones del universo de gala y vestidos de novia. Esta asignatura tiene como propósito otorgarle al estudiante los saberes esenciales como modelado, drapeado sobre maniqués, bordado y elaboración de texturas con pedrería y acabados a mano propios de la Alta Costura, que le permitirán desarrollar piezas exclusivas con criterios creativos

suficientes en la elaboración e interpretación de diseños en prendas de la línea de Alta Moda.

El drapping, o drapeado, es una de las técnicas en las que se fortalece al estudiante para el desarrollo de siluetas ajustadas al cuerpo femenino, otorgando calces, o ajustes perfectos. Esta, y otras técnicas de modelado, que pretenden crear moldes exclusivos y siluetas extravagantes, se complementan con técnicas de costura, principalmente a mano, que proporcionan a las prendas calidad en su factura y elevan, en gran manera, su costo final. Posterior a la elaboración, y para su comprobación de saberes, serán aplicados en piezas de vestuarios de las colecciones como el strapless que se diseñó y elaboró en la entrega de la semana 8 como pieza de exposición.

Como producto final, 28 atuendos fueron seleccionados para participar, por Bogotá, en la pasarela de la Fundación Universitaria del Área Andina, en la semana de la moda en Colombia, Colombiamoda 2018, realizada en la ciudad de Medellín. Evento realizado por Inexmoda (Telemédellín, 2018).

FIGURA 23
PASARELA COLOMBIAMODA FUNDACIÓN UNIVERSITARIA
DEL ÁREA ANDINA, MASCULINO CASUAL.



Fuente: Telemédellín, 2018..

FIGURA 24
PASARELA COLOMBIAMODA FUNDACIÓN UNIVERSITARIA DEL ÁREA ANDINA, JEANSWEAR
FEMENINO.



Fuente: Telemédellín, 2018..

FIGURA 25

.PASARELA COLOMBIAMODA FUNDACIÓN UNIVERSITARIA DEL ÁREA ANDINA, EXPERIMENTAL FEMENINO CASUAL.



Fuente: Telemedellín, 2018..

FIGURA 27

PASARELA COLOMBIAMODA FUNDACIÓN UNIVERSITARIA DEL ÁREA ANDINA, FEMENINO FORMAL.



Fuente: Telemedellín, 2018..

FIGURA 28

PASARELA COLOMBIAMODA FUNDACIÓN UNIVERSITARIA DEL ÁREA ANDINA, GALA NOVIA.



Fuente: Telemedellín, 2018..

Referencias

Giráldez, A. (2013). Conferencia: educación artística y transformación social. En M. Garcés (Ministra de Cultura). Memorias encuentro nacional de educación Artística. Colombia. <http://www.mincultura.gov.co/areas/artes/educacionartistica/encuentros/Documents/Memorias>.

Guerrero, J. (2009). Nuevas tecnologías aplicadas a la moda: diseño, producción, marketing y comunicación. Parramón Ed.

Ireland (2008). Enciclopedia de acabados y detalles de moda. Parramón Ed.

Jones, S. (2005). El diseño de moda. Blume.

Julier, G. (2010). La cultura del diseño. Gustavo Gili.

Lidwell, W, y OTROS. (2005). Principios universales del diseño. Blume.

Mory, F. (2009). Apuntes de moda. Oceano, Ed.

Osterwalder, P, y. Bernarda, G. otros. (2015). Diseñando la propuesta de valor. Planeta Ed.

Racinet, A. (1990). Historia del Vestido, Editorial Libsa.

Saltzman, A. (2004). El cuerpo diseñado. Paidós Ed.

Seivewright, S. (2007). Diseño e investigación. Gustavo Gili, Ed.

Silva, J. C. (2002). Juventud y tribus urbanas: en busca de la identidad. Última década, 10(17), pp. 117-130.

Telemedellín. [Archivo de video]. <https://colombiamoda.inexmoda.org.co/streaming-pasarelas-colombiamoda-2018/>

Travers, S. y otros. (2008). Directorio de formas y estilos. Acanto, Ed..

UNESCO (2012). Red de ciudades creativas. Bogotá, nueva Ciudad de la Música de la UNESCO. Servicio de Prensa. http://www.unesco.org/new/es/media-services/single-view/news/bogota_designated_as_unesco_city_of_music/

WGSN- Bases de datos institucional.

