

Diseño de Moda

Profes Dana y Cynthia

DALE
moda!

Smith
18

Dana

NUESTRA PROFESORA

EDUCACIÓN Y LOGROS

Egresada de la Lic. en Diseño de Indumentaria en la Universidad del Este. Me capacité en Fashion Business y Diseño Circular

PROYECTOS IMPORTANTES

Cross Grain, marca con perspectiva integral, con el objetivo de que "la indumentaria se ajuste a nos" y no a la inversa



DAIE
moda!

Cynthia

DIRECTORA DE LA ESCUELA

EDUCACIÓN Y LOGROS

Egresada en la carrera en Bellas Artes me capacité en Arte y Diseño en las Carreras de Diseño Grafico y Diseño de Indumentaria y Textil en la Universidad de Buenos Aires.

PROYECTOS IMPORTANTES

Creadora de la Escuela de Moda Online DaleModa! con el principal objetivo de brindar todas las herramientas y conocimientos necesarios para ser Diseñadores de Moda con éxito.



DALE
moda!

Diseño de Moda?

¿QUE SERÍA?

El **Diseño de Indumentaria o de Moda** es una actividad creativa que refleja características y valores culturales mediante el desarrollo de los elementos que constituyen el vestir; involucrando diversos medios de producción, conceptos socioeconómicos y la perspectiva del diseñador.

DALE
moda!

Diseño de Moda

¿CUÁL ES EL PROCESO DE DISEÑO?

DALE
moda!

El proceso de diseño o también llamado **Proceso Proyectual**, es la forma en que se aborda el diseño.

Existen una serie de secuencias que lo conforman:

Concepto

Recursos

Rector

Usuario

Colección

Fichas Técnicas

Producción

CONCEPTO

Surge de nuestro disparador principal.
Nuestra idea, temática o palabra que lo define.

DISEÑO RECTOR

Nuestro concepto, materializado en volumen, aportando los recursos de diseño, morfológicos, texturas y color.

DISEÑO DE COLECCIÓN

Conjunto de prendas creadas por un diseñador basada en la coherencia del concepto y basada en una temporada..

PRODUCCIÓN

El proceso productivo abarca otras responsabilidades más, ya que debe afrontar todo lo que un negocio implica..

RECURSOS DE DISEÑO

Traducimos idea en algo tangible.
Materialidades y colores que conectan con nuestro concepto.

USUARIO

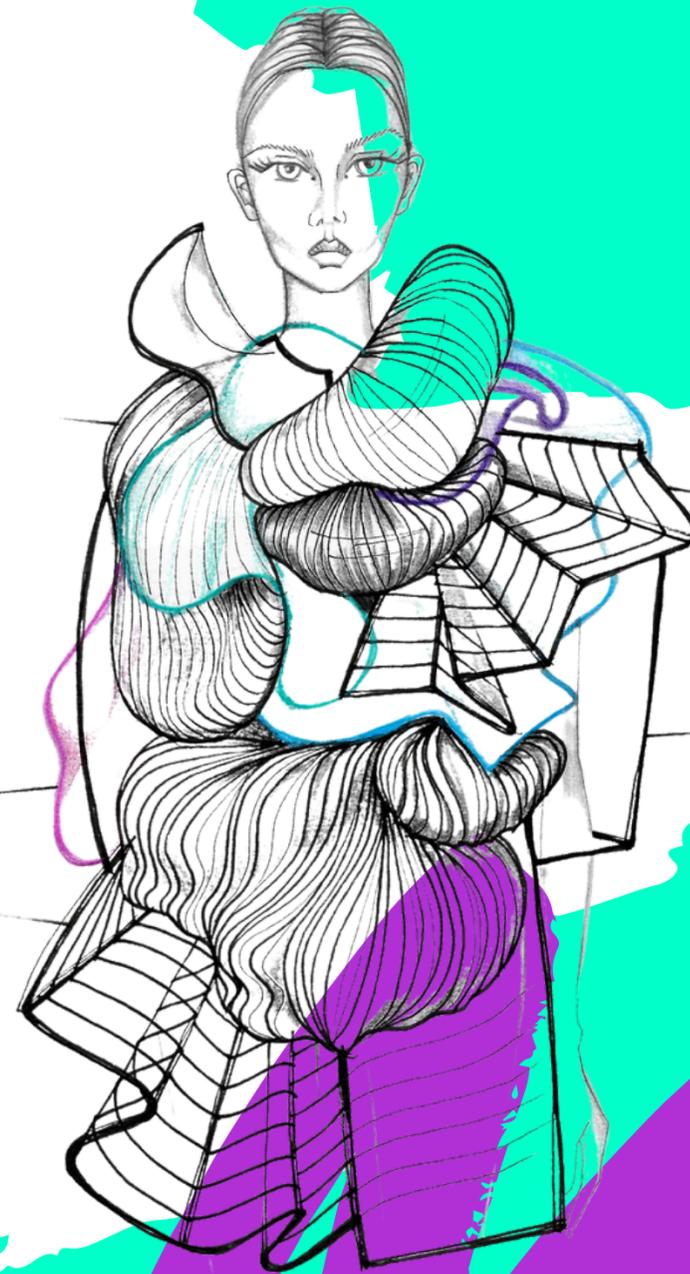
Lo encontramos a partir de nuestro concepto, que deriva en estilo, actitud, profesiones, hobbies, consumos, etc.

FICHAS TÉCNICAS

Documento que detalla todos los pasos y características del producto, para su correcta producción.

Concepto

DALE
moda!



Sobre el Concepto

¿DE DÓNDE SURGE?

El concepto surge de la elección de una temática en particular que me inspira para desarrollar. Comienza a manifestar una serie de **ideas** que se relacionan a ese tema y se referencian en imágenes para poder generar un panel que responda a las ideas y creaciones que quieren traducirse a diseños.

Generalmente se realiza una **lluvia de ideas**, donde se comienzan a **escribir palabras** que devienen del tema conceptual.

Sobre el Concepto

¿CUÁL ES SU IMPORTANCIA?

“**El partido conceptual** es aquel que guía y aporta coherencia en el desarrollo de las creaciones. En otras palabras **es el hilo conector**, las ideas que surgen a partir de él se adaptan a infinidad de materiales que hay en el mercado y recursos constructivos.

Se buscan nuevas formas y volúmenes para la creación, según la impronta de cada diseñador.

La toma de partido que adopte el diseñador le otorgará identidad y distinción frente al resto, siendo así una ventaja comparativa y dando valor agregado a sus producciones”, Sanagua (2012).

La identidad en el diseño deviene del sentido propio, no es un mandato construido artificialmente.

Sobre el Concepto

¿CUÁL ES SU IMPORTANCIA?

Anna Kiper (2015):

“Al verbalizar el concepto de diseño, se pueden descubrir nuevas ideas, posibilidades inesperadas y asociaciones visuales.

Palabras cuidadosamente escogidas ayudarán a traducir cualquier tema abstracto en telas, hilos, acabados y otros elementos tangibles”.

Para lograr transcribir esos elementos el diseñador activa sus instintos de curiosidad y comienza a indagar diversos materiales o técnicas que se relacionen con lo que tiene en mente.

Sobre el Concepto

¿CÓMO SE ARMA?

Metodologías:

Diseño Digital y Diseño Manual

Podemos realizar nuestra propuesta conceptual en un collage, en cualquiera de las dos metodologías! Aunque desde ya recomiendo el uso de programas digitales o app!

Es muy importante el uso de la tecnología...

Pero el boceto, el dibujo y recortes, no hay que dejarlos de lado! También es importante tener la experiencia táctil, ya que es parte del proceso creativo... sumergirse en el tema que queremos desarrollar.

Sobre el Concepto

¿CÓMO LO DISEÑO?

Programas y aplicaciones que se recomiendan para poder plantear el panel conceptual:

Programas Vectoriales

Illustrator - CorelDraw

Programa Imágenes

Photoshop

Apps

Canva - Desygner - Adobe Spark Post

Sobre el Concepto

¿POR EJEMPLO?

DALE
moda!

**Te voy a daaar algunos ejemplos para tu
CONCEPTO:**

Una CIUDAD que te haya inspirado
Una CANCION que te motive
Una PELICULA, una que ames!

Un OBJETO
Una PALABRA
Una SENSACIÓN
Un PERSONAJE
Etc!

Esa frase o palabra,
la llevarás a tu LLUVIA DE IDEAS!!

Nuestro Concepto

DISTORSIÓN

DALE
moda!

Panel Conceptual



DAIE
moda!

Lluvia de Ideas!

Técnicas para despertar la creatividad

¿CÓMO EMPIEZO?

La lluvia de ideas, también denominada tormenta de ideas, es una herramienta de trabajo grupal que facilita el surgimiento de nuevas ideas sobre un tema o problema determinado. La lluvia de ideas es una técnica de grupo para generar ideas originales en un ambiente relajado.

Es una técnica de pensamiento creativo utilizada para estimular la producción de un elevado número de ideas, acerca de un problema y de sus soluciones o, en general, sobre un tema que requiere de ideas originales.

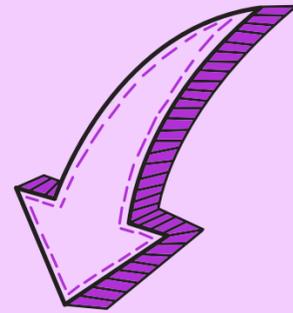
Sin embargo, si bien el trabajo individual es superior al grupal en la fase primera de generación de ideas, el grupo es mucho más eficaz cuando se trata de combinar y refinar las ideas expuestas.

DALE
moda!

Lluvia de Ideas!

Técnicas para despertar la creatividad

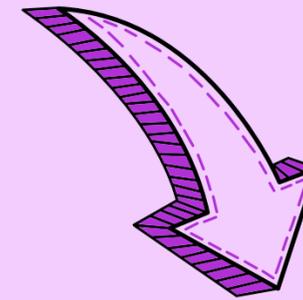
¿CÓMO EMPIEZO?



Palabras que se relacionan con mi idea inicial. Objetos, sensaciones, lugares, etc...



Volcarlas en un papel o digitalmente



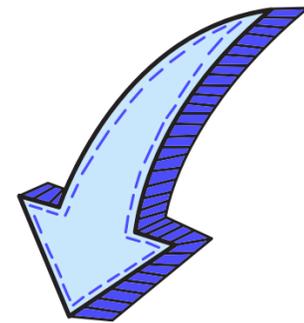
Tenerlas presente a lo largo de todo el proceso



DALE
moda!

Lluvia de Ideas!

DE NUESTRO CONCEPTO DISTORSIÓN

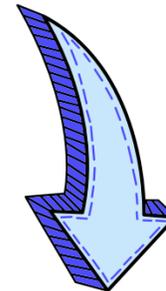


Palabras que se relacionan con mi idea inicial.
Objetos, sensaciones, lugares, etc...

•

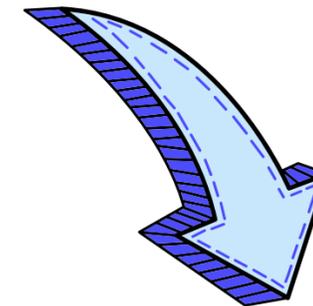
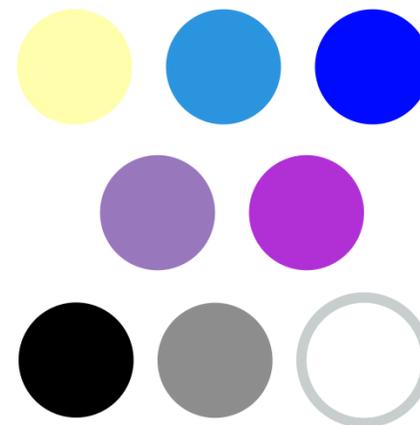
PALABRAS

1. ALTERACIÓN
2. PERSPECTIVAS
3. ILUSIÓN ÓPTICA
4. MOVIMIENTO
5. SUPERPOSICIÓN



Paleta de Colores que surge a partir de mi concepto
Colores fríos, matices sobre un mismo color.

COLORES



Texturas con transparencias, estampas digitales a partir de fotografías.

Texturas en repetición generan movimiento

TEXTURAS

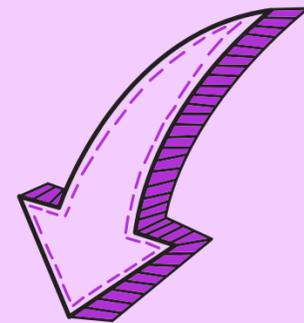


DAIE
moda!

Lluvia de Ideas!

Tu ejemplo

ESCRIBE TU CONCEPTO

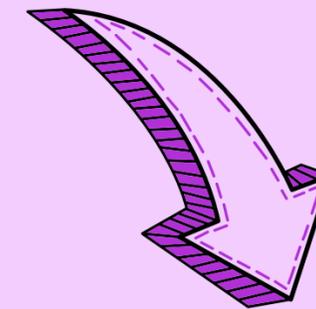
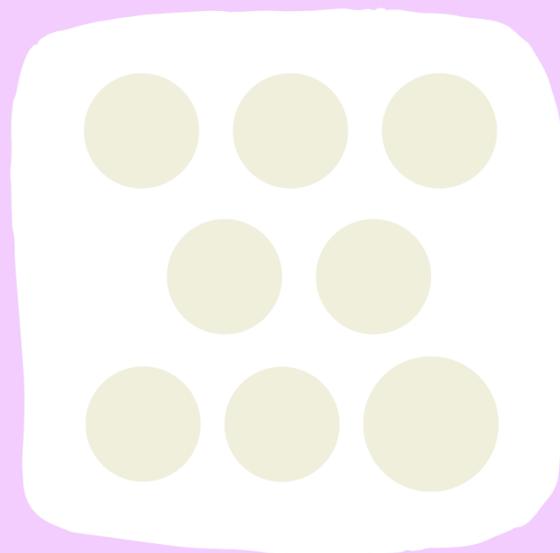


Palabras que se relacionan con mi idea inicial

•
Escribe aquí las palabras que surjan a partir de tu concepto.



Paleta de Colores que surge a partir de mi concepto



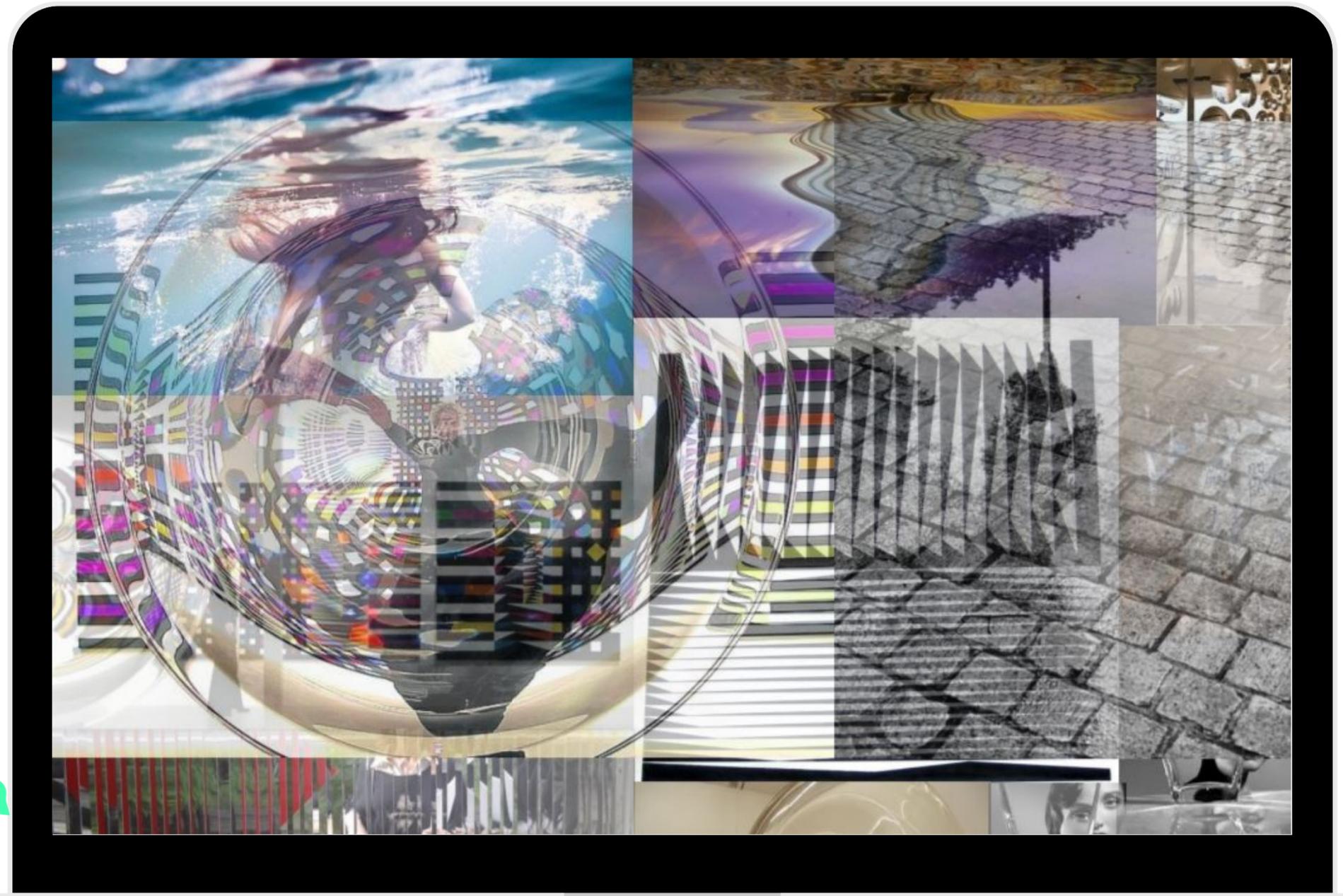
Texturas, estampados y textiles



Agregar texto

DALE
moda!

Lluvia de Ideas!



DAIE
moda!

SKETCHBOOK

¿QUE ES?

Es un cuaderno de bocetaje

Es una herramienta que permite darle forma física a las ideas

Es el resultado de un proceso creativo personal



DALE moda!

Recursos de Diseño



DALE
moda!



Recursos de Diseño

¿PARA QUÉ SIRVEN?

Sirven para traducir el imaginario a un **recurso tangible.**

Los procesos creativos se convierten en medios para materializar lo que proyectan en su pensamiento quienes diseñan.

Recursos de Diseño

¿DE DÓNDE SE EXTRAEN?

Se traducen en materialidades y colores

Se extraen de la parte conceptual, visualizando formas, colores, texturas.

Se buscan materiales y formas de utilizar para relacionar con el concepto, y conectar con el mismo.

En la parte **práctica** daremos ejemplos de recursos tomados del concepto, de "**cómo y porqué**" de las elecciones.

Recursos de Diseño

¿QUÉ SON LAS TEXTURAS?

Las texturas es la visualización de los materiales, pueden ser meramente **visuales**, como por ejemplo un estampado, o **táctiles**, por ejemplo un textil calado.

Los ejemplos de las texturas en la parte práctica ejemplificaremos con las texturas que se desarrollaron para llevar a cabo el rector, y sucesivamente los diseños. Se conforman indagando en diversos materiales, generando diferentes tratamientos sobre los mismos para darles una identidad nueva.

Recursos

¿QUE SON?

Podrían ser intervenciones en la superficie del tejido con técnicas como frunces, entramados, calados, o bien con tecnología o técnicas como el origami; armado de estructuras que desprendan la prenda del cuerpo, o materiales que la apeguen, dando como resultado diversas siluetas.

Asimismo podría ser la combinación de tipologías, los diferentes tipos de prendas comúnmente usados por la sociedad, fusionar, y así se podrían seguir mencionando recursos, que no son de menor validez, pero se percibe que la distinción de las herramientas del diseño de autor, se produce en la habilidad del diseñador a adaptarlas a su porte y hacer de estas un reflejo de lo que se desea transmitir.

Abordando la inmensidad de técnicas, Saltzman (2004) afirma:

“La superficie textil abarca una infinidad de formas y variantes, ya sea por el tipo de tratamiento que se le aplique (estampa o tintorería), la estructura misma del material (tejido o entramado), o la adición de todo tipo de elementos (bordados, avíos, etcétera)”.

Recursos

¿QUE SON LOS RECURSOS FORMALES?

En el libro **Fundamentos del diseño bi y tri-dimensional de Wucius Wong**, podemos encontrarlos elementos de diseño. Los clasifica en cuatro grupos:

- a) **Conceptuales:** no son visibles, parecen estar presentes. Punto, línea, plano y volumen.
- b) **Visuales:** son los que realmente vemos. Forma, medida, color y textura.
- c) **De relación:** ubicación e interrelación de las formas. Dirección, posición, espacio y gravedad
- d) **Prácticos:**
 - **Representación:** Cuando una forma ha sido derivada de la naturaleza, por ejemplo.
 - **Significado:** Cuando el diseño transporta un mensaje.
 - **Función:** Cuando un diseño debe servir un determinado propósito. :

Texturas

TÁCTILES Y VISUALES

**Apariencia de la
superficie textil
perceptible al tacto y a
la vista**



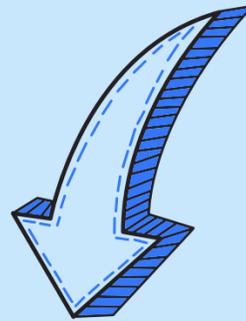
**Apariencia de la
superficie textil
perceptible a la vista**



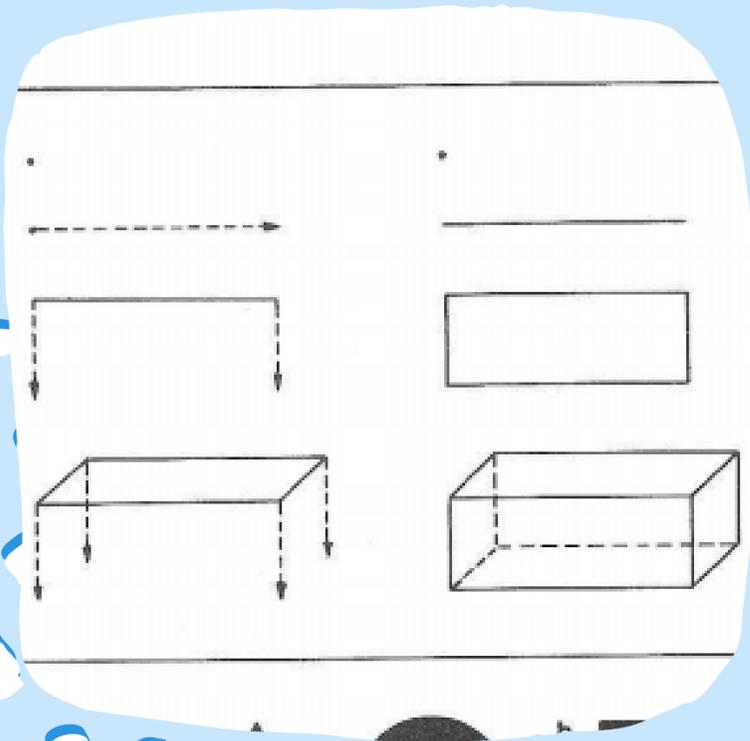
DALE
moda!

Recursos

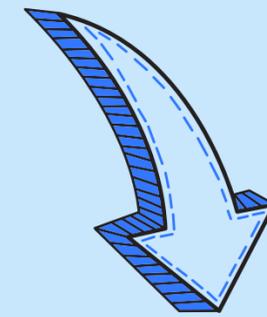
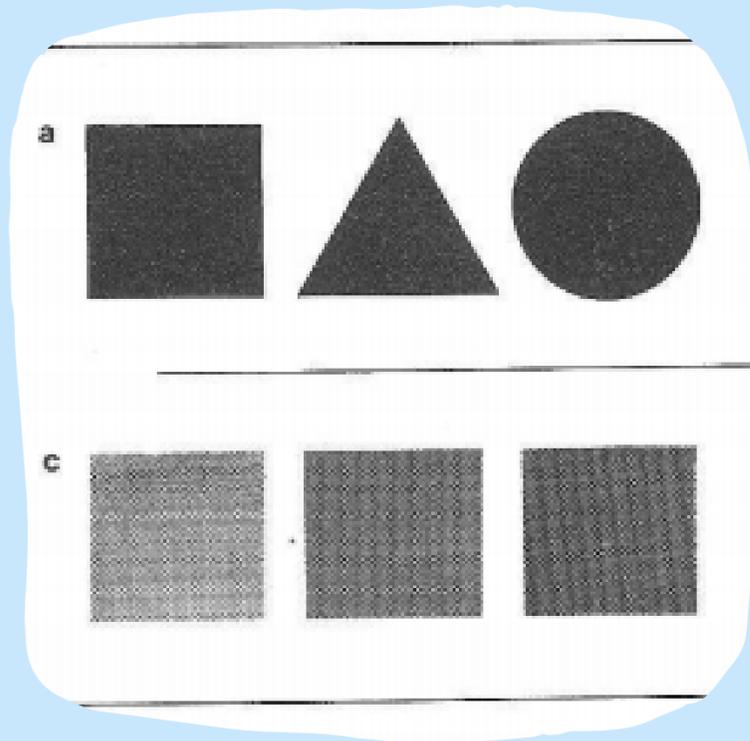
¿QUE SON LOS RECURSOS
FORMALES?



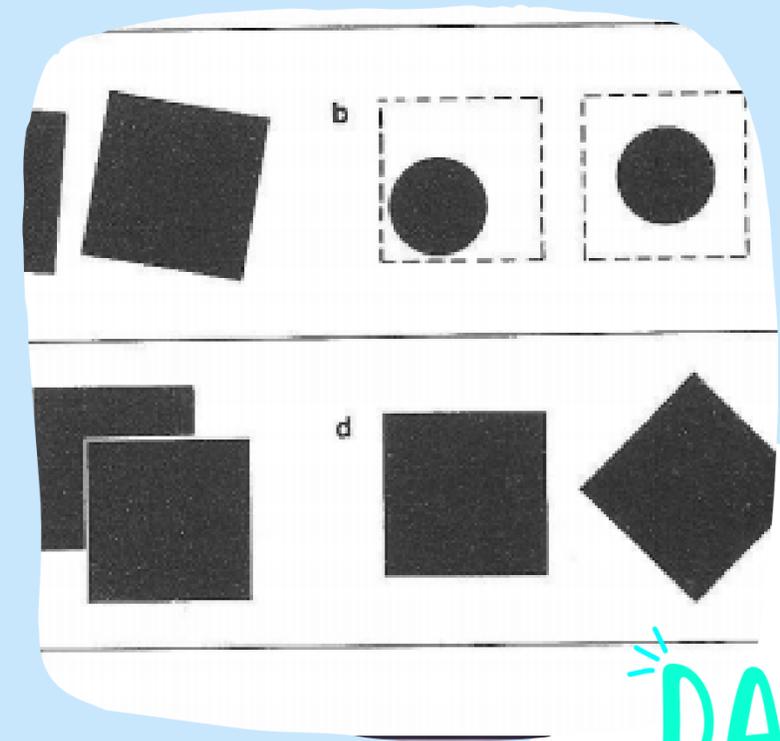
CONCEPTUALES



VISUALES



DE RELACIÓN



DALE
moda!

Formas

GEOMÉTRICAS Y ORGANICAS

En cuanto a los **elementos visuales**, dentro de lo que son las formas, podemos concentrarnos en dos grupos generales.

Por un lado están las **formas geométricas**, construidas matemáticamente y por otro lado, las **formas orgánicas** que están rodeadas por curvas libres, que sugieren fluidez y desarrollo.

“El solo embellecimiento es una parte del diseño, pero el diseño es mucho más que eso [...]. Un buen diseño es la mejor expresión visual de la esencia de “algo”, ya sea esto un mensaje o un producto. Para hacerlo fiel y eficazmente, el diseñador debe buscar la mejor forma posible para que ese “algo” sea conformado, fabricado, distribuido, usado y relacionado con su ambiente”. Wucius Wong, (1982, p9).

Formas

GEOMÉTRICAS Y ORGANICAS

Priman las líneas bien
definidas.
Derivan de
construcciones
matemáticas



Priman las líneas
libres,
generalmente curvas
Derivan de la
naturaleza



DALE
moda!

Tipo de Siluetas

VEAMOS ESTOS EJEMPLOS



Recta



Evasé



Bombé



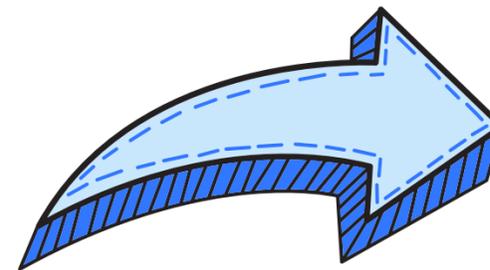
Entallado

DALE
moda!

Nuestra Silueta

DE NUESTRO CONCEPTO
DISTORSIÓN

En el diseño rector
se trabajó la fusión entre silueta
bombé y silueta recta
para generar a gran escala
los recursos que posteriormente
serán traducidos a productos

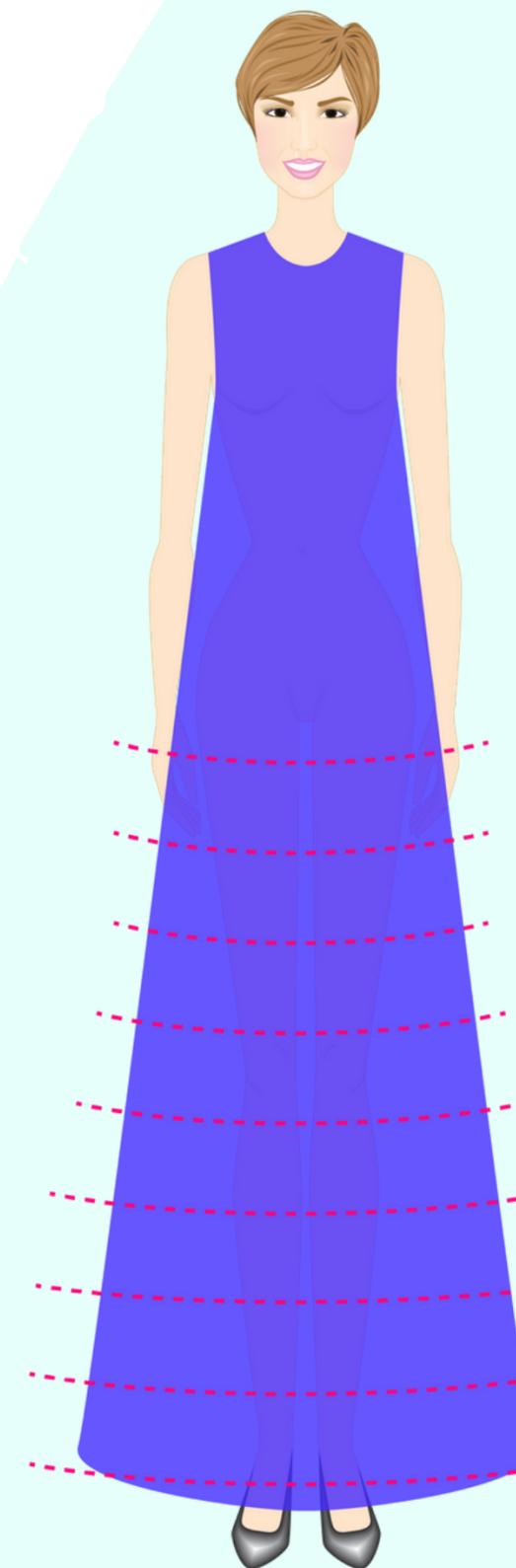


DALE
moda!

Largos Modulares

¿COMO SON EN LA FALDA?

DALE
moda!



Micro

Mini

A la rodilla

Largo Chanel

Midi

Maxi

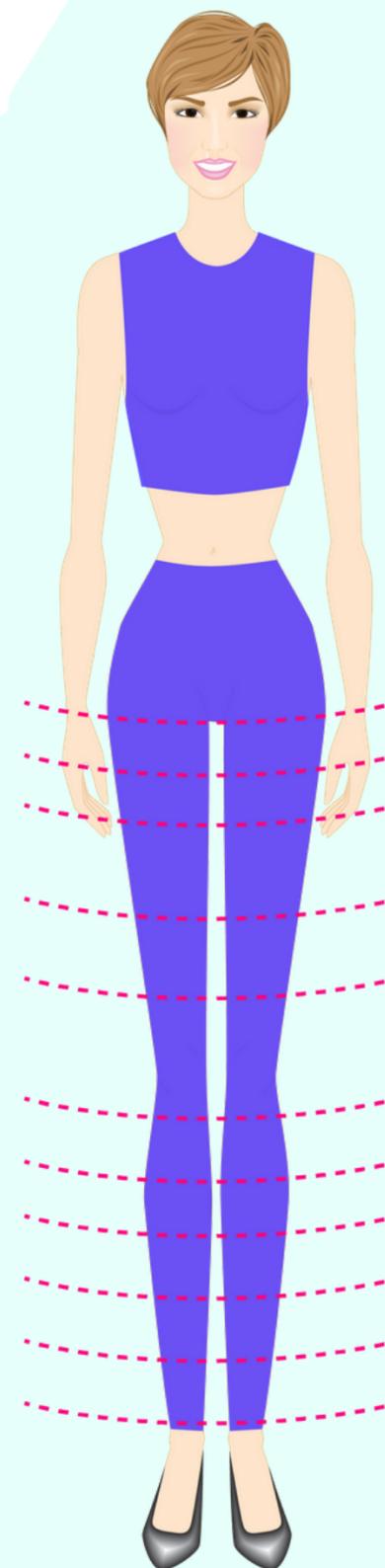
Al tobillo

Al suelo

Largos Modulares

¿COMO SON EN EL PANTALÓN?

DALE
moda!



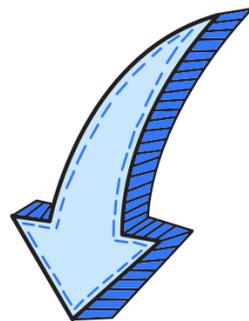
Hot Pants
Short
Boxer

Bermuda
Ciclista

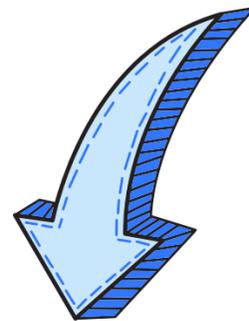
Jamaica
Capri
Toreador
Pescador
Cigarette
Comprida

Largos Modulares

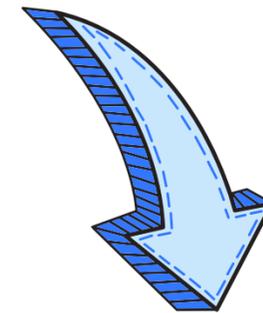
DE NUESTRO CONCEPTO
DISTORSIÓN



CINTURA



CADERA



TOBILLO



DALE
moda!

Textiles

¿QUÉ SON LOS TEJIDOS PLANOS?

Las telas planas más populares incluyen:

Chifón - volátil y ligero con hilos de alta torsión

Chenilla - muestra diferente aspecto según la dirección en la que se mire

Satén - con superficie brillante y reverso mate

Sarga - su ligamento crea líneas diagonales en su superficie

Crepé - ligero y con mucha caída, con superficie lisa o arrugada

Denim - hecha tradicionalmente con un hilo azulado en la urdimbre y algodón blanco en la trama

Georgette - ligera, delicada y superficie realmente lisa

Lawn - fina, ligera y crujiente, normalmente compuesta de algodón o lino

Muselina - algodón fino natural o sintético con tacto suave y delicado

Popelina - de peso medio y con filamentos más finos en la trama

Velvetón - tejido aterciopelado suave, fino y brillante

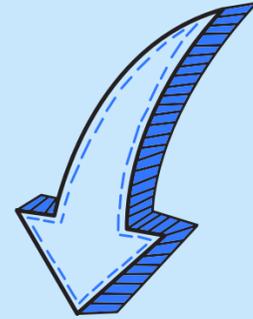
Tafetán - suave, crujiente, elegante y de gran resistencia

Seda - lujosa, elegante y con un brillo único

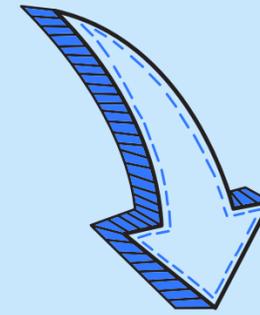
DALE
moda!

Textiles

TELAS PLANAS Y DE PUNTO



En el tejido a la plana
empleamos para crearlo
dos hilos (urdimbre y trama)



En los tejidos de punto se emplea
sólo un hilo que se va entrelazando
entre si para
dar lugar al tejido.



Muchas son las diferencias entre un tipo y otro de tejido, una muy notoria es que a priori el tejido a la plana no es elástico y el tejido de punto sí lo es.

DALE
moda!

Textiles

¿QUÉ SON LOS TEJIDOS PLANOS?

Cuando hablamos de un tejido plano nos referimos a aquellos tejidos que constan de una estructura básica en su ligamento. Este tipo de tejidos se componen de hilos entrelazados entre ellos en la **urdimbre y la trama**; siendo la trama los **filamentos que atraviesan el tejido en el ancho** (de izquierda a derecha) y la urdimbre los **filamentos verticales del ligamento**.

Esta tela tejida se estructura entrelazando estos filamentos entre ellos en diferentes órdenes hasta confeccionar el tejido final.

El resultado es una tela firme, sólida y que mantiene la forma del hilo.

Textiles

¿QUÉ SON LOS TEJIDOS DE PUNTO?

El tejido de punto es un tejido que resulta del tejido, el proceso de entrelazado de hilos o entrelazado de bucles.

Sus propiedades se distinguen de la tela tejida en que es más flexible y se puede construir más fácilmente en piezas más pequeñas.

Generalmente, se compone de 1 hilo que se va entrelazando durante la elaboración de la tela. Por su forma, las telas de este tejido tienen mayor elasticidad, podría decirse que son las que "estiran". Algunas telas de tejido de punto son: Algodón, Lycra, viscosa, blonda, Nylon, etc.

Textiles

¿QUÉ SON LOS TEJIDOS DE PUNTO?

Telas de punto/jersey

La tela de punto/jersey es una tela elástica que casi siempre tiene un pequeño porcentaje de elastán. Suele tener entre 160 a 220 gramos. Es ideal para confeccionar todo tipo de ropa cómoda como camisetas, pantalones, bodys, vestidos, faldas y mucho más.

Telas de puño

Las telas de puño de camiseta las puedes encontrar pré-cortadas, tubulares o normales. Son ideales para usar en cinturillas, puños y escotes. Además nuestros puños tienen un ancho muy grande y te sirven igualmente para hacer por ejemplo mallas o chaquetas.

Textiles

¿QUÉ SON LOS TEJIDOS DE PUNTO?

Telas Jacquard Jersey

Son telas de punto tejidas de manera diferente. Son hilos de distintos colores los que forman el estampado. Las puedes usar para hacer el mismo tipo de prendas que las demás telas de punto. Ideal para hacer cardigan y pañuelos.

Telas de sudadera

Pertenecen a la categoría de telas de punto y se diferencian de las telas jersey por el gramaje. Podemos encontrar dos tipos. Las sudaderas de verano tienen un rizo muy finito en la cara interior y son de unos 250 gramos. Y las sudaderas de invierno, afelpadas tienen un pelito cortito calentito y pesan aproximadamente unos 300 gramos, siendo ideales para los días más fríos.

Con estas telas puedes hacer sudaderas, pantalones, chaquetas, gorros, buffs, vestidos...

DALE
moda!

Textiles

TELAS PLANAS Y DE PUNTO

Las telas se dividen en telas de tejeduría plana o telas de punto.

Este tipo de tejidos dividen sus filamentos en dos direcciones, la urdimbre y la trama. Algunos ejemplos de tejidos planos son la Seda, el Chifón o la Tafeta; unos de los tejidos más finos y elegantes en el mundo textil.

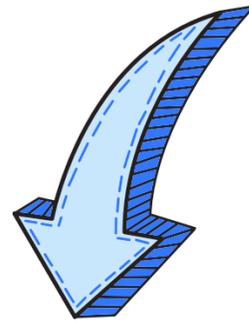
El tejido de punto tiene una diferencia muy clara con respecto al tejido a la plana; mientras que en el tejido a la plana empleamos para crearlo, como hemos visto, dos hilos (urdimbre y trama), en los tejidos de punto se emplea sólo un hilo que se va entrelazando entre si para dar lugar al tejido.

Muchas son las diferencias entre un tipo y otro de tejido, una muy notoria es que a priori el tejido a la plana no es elástico y el tejido de punto sí lo es.

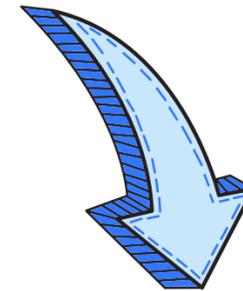
Texturas

DE NUESTRO CONCEPTO
DISTORSIÓN

TÁCTIL



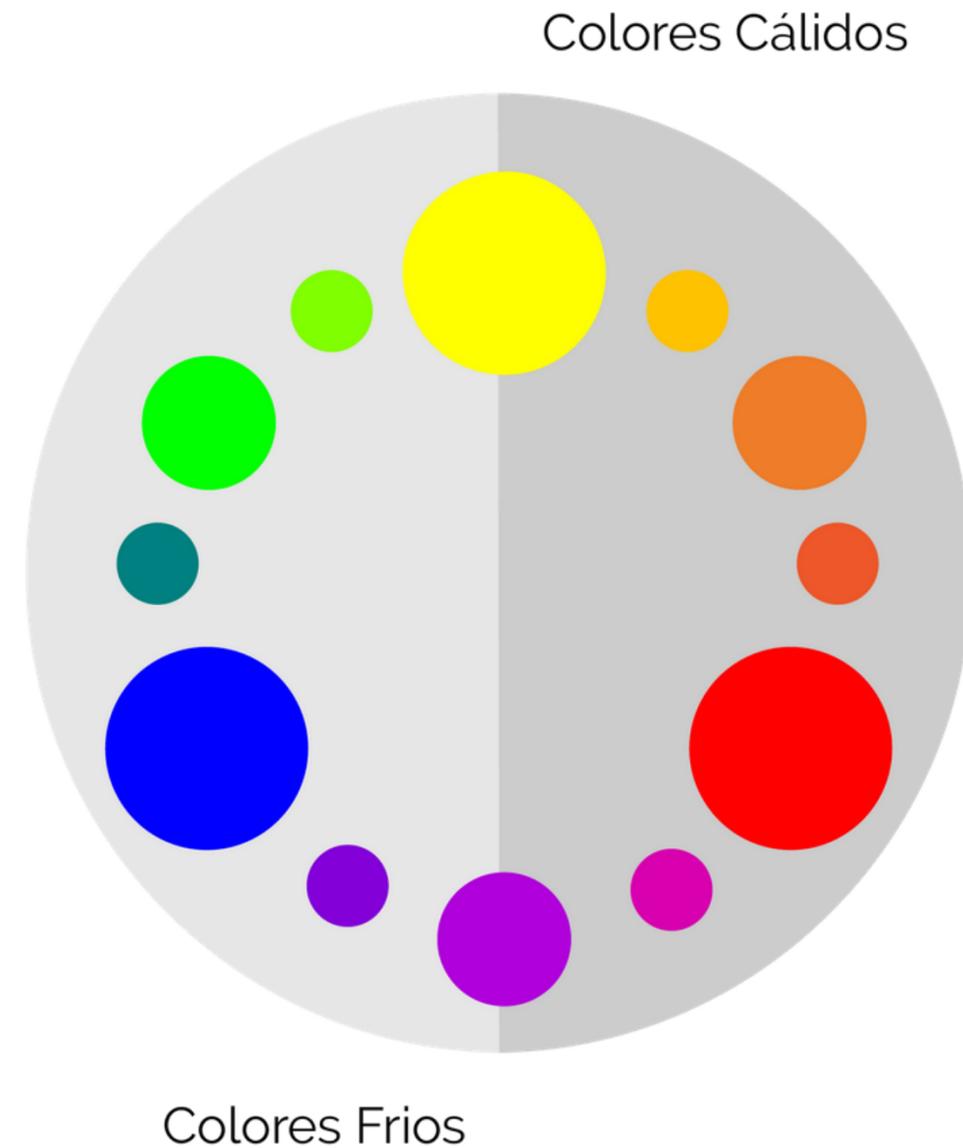
VISUAL



DALE
woda!

Color

¿CÓMO SON LAS PALETAS?

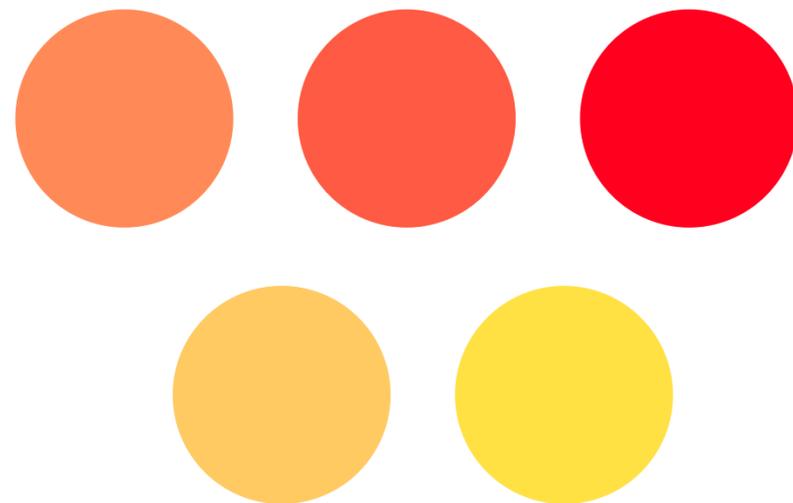
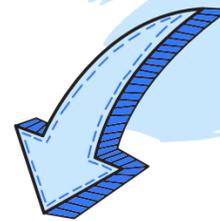


DALE
moda!

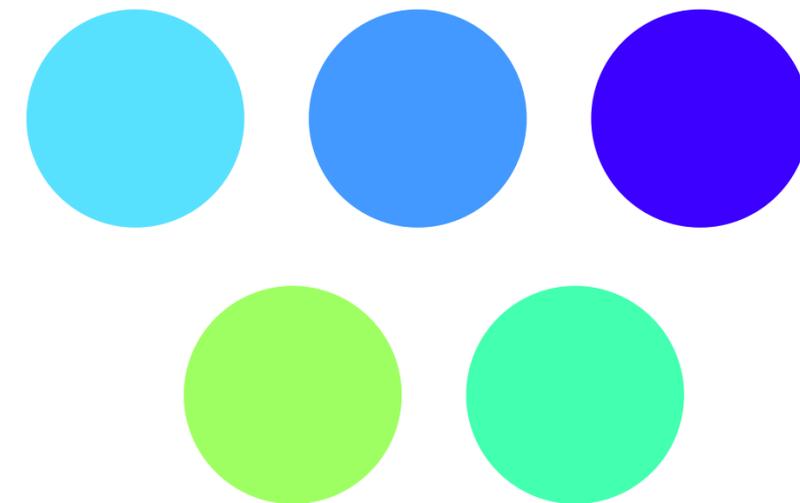
Color

TEMPERATURA DEL COLOR

COLORES CÁLIDOS



COLORES FRÍOS

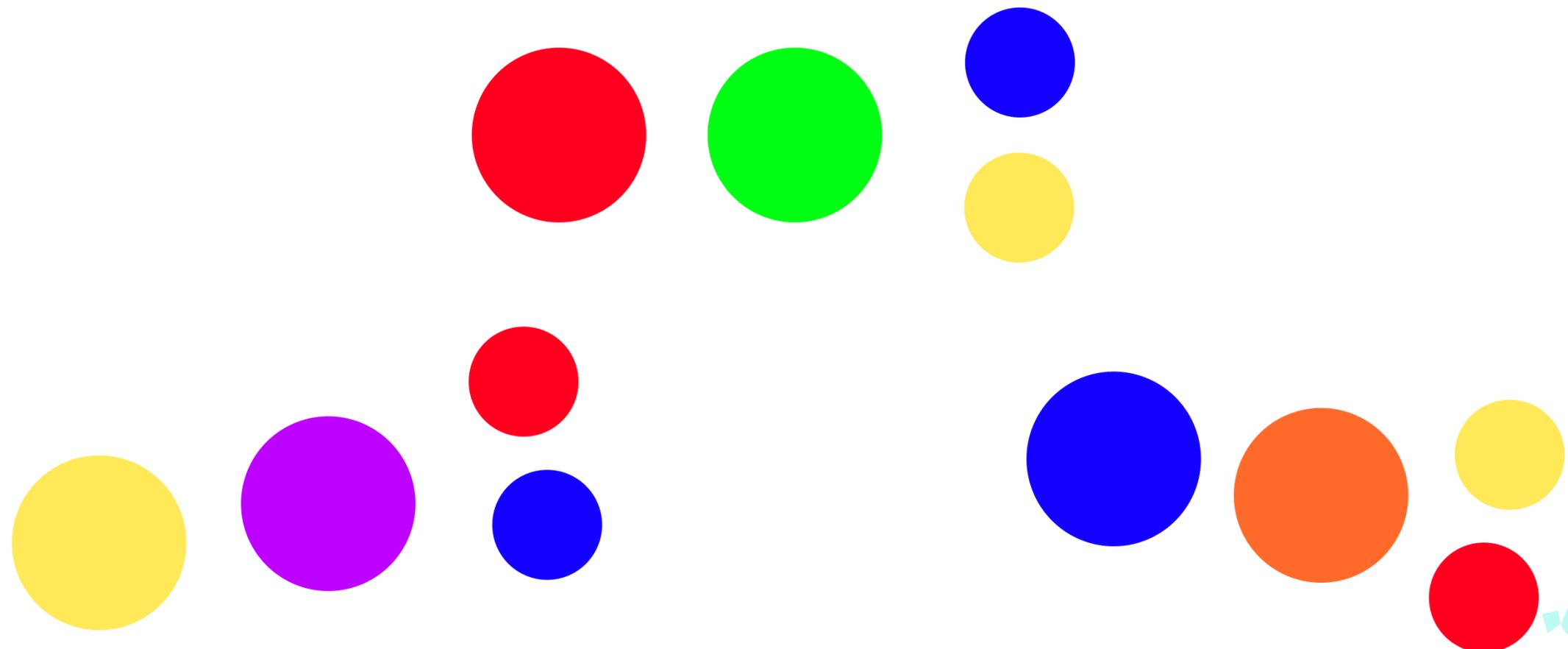


DALE
moda!

Color

COLORES COMPLEMENTARIOS

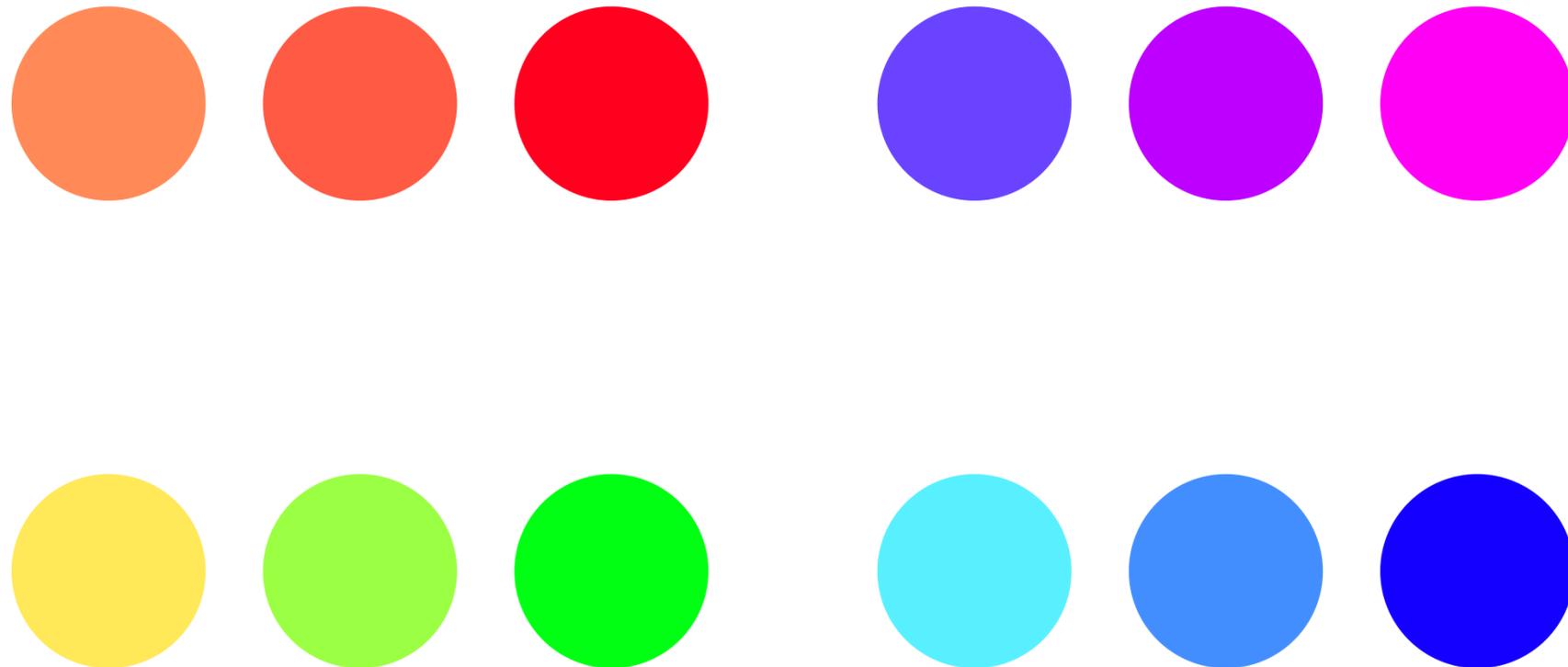
Los colores que están uno frente al otro en la rueda de colores se conocen como colores complementarios. Tienen un alto contraste y puede ser muy eficaz como tonos y colores cuando se combina con una paleta más neutral.



Color

COLORES ANÁLOGOS

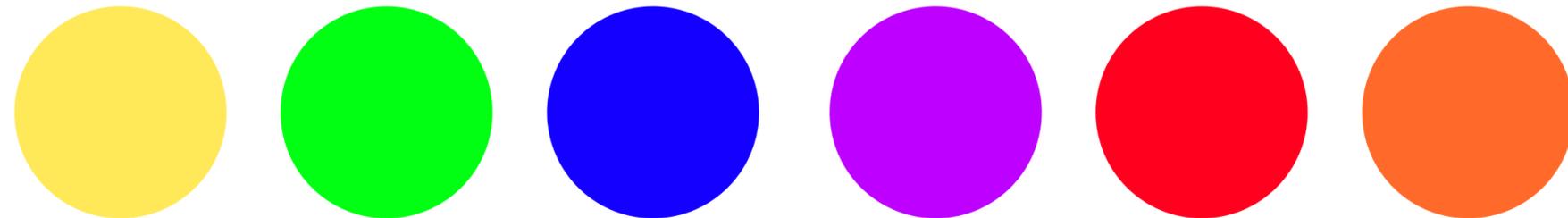
Son aquellos que se sitúan en ambos lados de cualquier color en el círculo cromático, también son los colores vecinos del círculo cromático los cuales tienen un color como base...



Color

COLORES SATURADOS

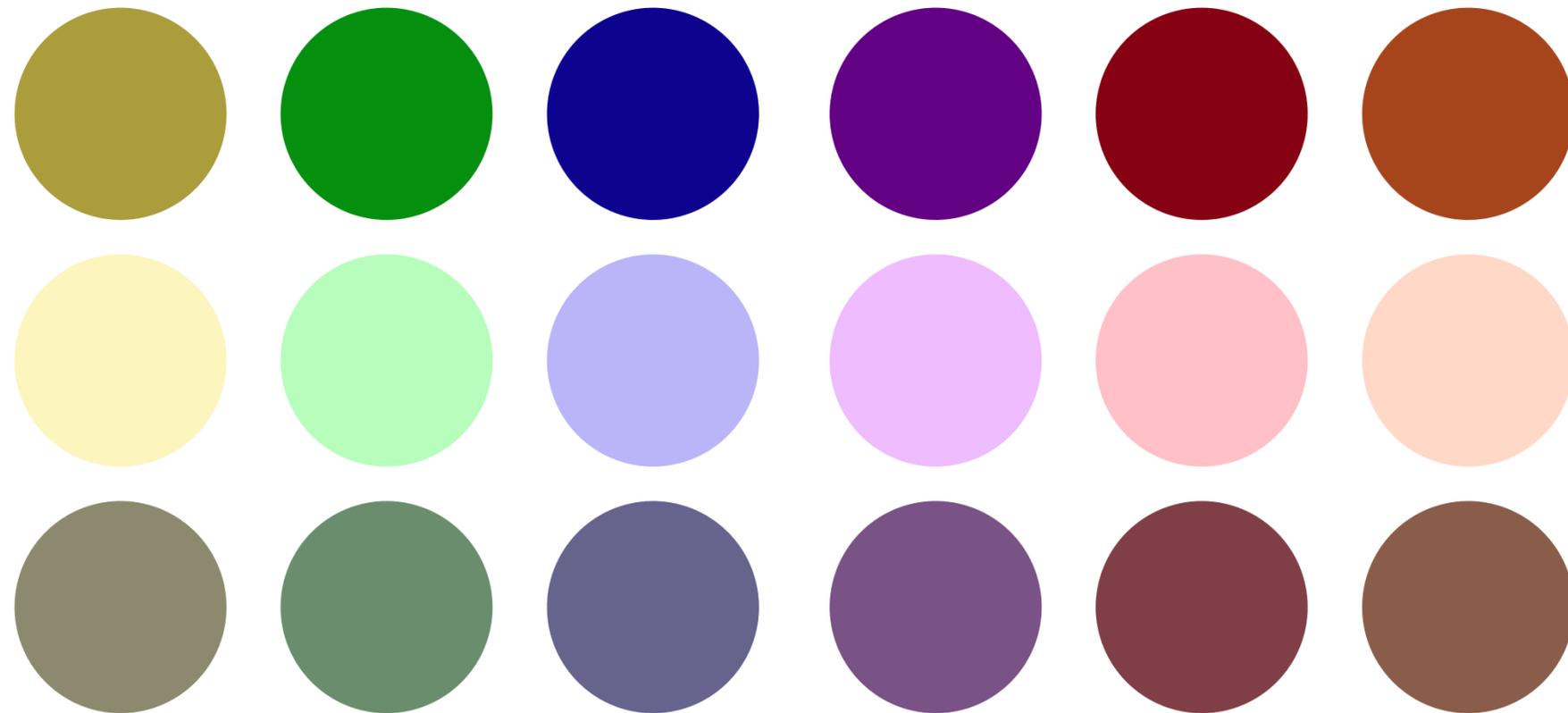
Los colores más saturados son aquéllos que no tienen mezclas de gris. Aquellos colores a los que no se les pueda quitar nada de gris están totalmente saturados..O sea, son PUROS



Color

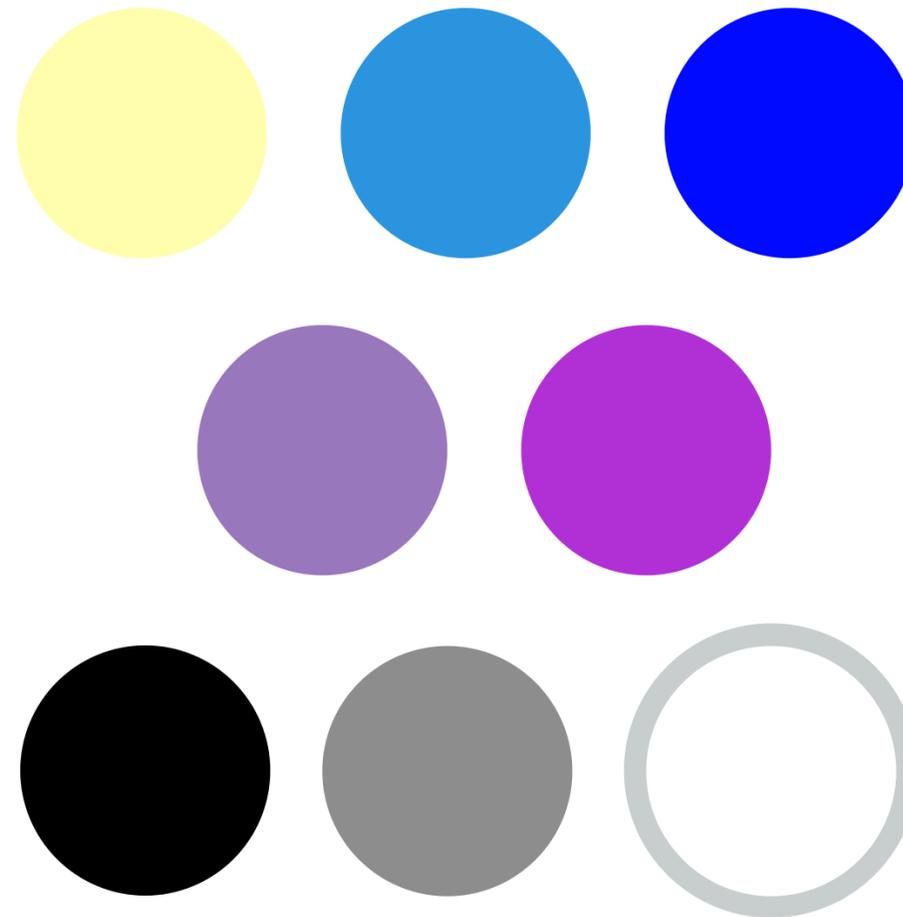
COLORES DESATURADOS

la saturación, colorido o pureza es la intensidad de un matiz específico. Se basa en la pureza del color; un color muy saturado tiene un color vivo e intenso, mientras que un color menos saturado parece más descolorido y gris. Sin saturación, un color se convierte en un tono de gris.



Color

DE NUESTRO CONCEPTO
DISTORSIÓN



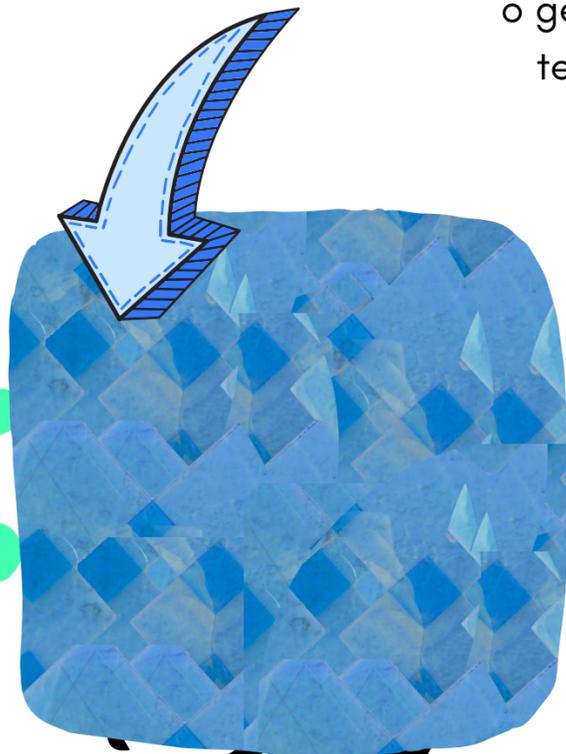
DALE
moda!

Estampados

DE NUESTRO CONCEPTO

DISTORSIÓN

Por ejemplo si del concepto
puedo extraer formas
geométricas distorsionadas
al momento de elegir una estampa
o generarla lo voy a
tener en cuenta



Por ejemplo si del concepto
puedo extraer formas
abstractas, voy a considerarlo al
momento de
crear o elegir una estampa



DALE
moda!



Diseño Rector

DALE
moda!



Diseño Rector

¿QUE ES UN DISEÑO RECTOR?

DALE
moda!

Un diseño rector es la figura en la que podemos plasmar y expresar diversas estructuras para darle un sentido simbólico y literal a nuestro diseño.

Es el concepto en su máxima expresión. Las formas, líneas y estilos que se utilizan en el rector se trasladan después en mayor o menor medida a los diseños de indumentaria, los ordena dando más detalles para luego ser deconstruidos en prendas a detalles más simples. Se puede definir como una figura compuesta por una serie de recursos armónicos; las formas utilizadas deben compensar el desarrollo de los diseños, aportándole coherencia a la colección.

Diseño Rector

¿QUE ES UN PROTOTIPO?

Es el primer modelo o molde que se realiza a modo prueba para comprobar que el diseño, el conjunto, las medidas, la moldería, confección, quedan bien en la prenda. Generalmente se realiza una prueba en un tejido maleable.

Si esta muestra resulta bien, se continúa confeccionando el modelo final con los materiales definitivos. Si la muestra resulta de una manera diferente a lo que se espera, se realiza otra muestra para generar los cambios necesarios y llegar al prototipo final deseado.

Diseño Rector

¿QUE ES UN PROTOTIPO?

Los prototipos son una representación limitada de un producto, y nos ayuda para este proceso productivo, donde podemos chequear, probarlo, observar el comportamiento sobre el cuerpo, la volumetría, etc...Es decir, nos permite probarlo en situaciones reales, creando así un proceso de diseño con nuestra interacción a lo que le damos este proceso de calidad.

Un prototipo puede ser cualquier cosa, desde un trozo de papel con sencillos dibujos a un complejo software.

Diseño Rector

¿CON QUÉ MATERIALES SE REALIZA?

DALE
moda!

El material que habitualmente es utilizado para hacer esta prueba de diseño, debe tener similares características en cuanto al peso, rigidez y opacidad del textil planificado originalmente.

O sea, debe ser semejante al tejido con el cual se elaborará la prenda final.

El tejido más utilizado es el lienzo justamente por ser más económico y maleable para este ejemplo.

Muchas veces el diseño rector nos da lugar a utilizar materiales no convencionales, para luego poder trasladarlo a textiles propios, creando texturas, lo que aporta nuevos disparadores y creatividad.

Diseño Rector

¿QUIEN REALIZA EL PROTOTIPO?

El prototipo no es solo un desarrollo creativo, sino que también tiene toda su técnica, como todo proyecto...y generalmente lo realiza quien lo diseña, muchas veces junto a su equipo de trabajo. Es necesario y muy importante, frente al desarrollo de moldería y confección, tener conocimientos sobre el tema para saber las ventajas e inconvenientes que pueden surgir en el desarrollo de la prenda/prototipo que se esta diseñando.

De esta manera se anticipa a posibles dificultades en este proceso, con respecto a la moldería, los tejidos a utilizar, entre otros.

También está la posibilidad de contratar modelista especializado, para los detalles, o para realizarlo por completo.

Diseño Rector

¿QUE ES UN MOLDE O PATRON?

Podemos llamarlo MOLDE o también PATRÓN.
Depende del país, ya que hay algunos términos que difieren.

Es la plantilla de papel madera, papel misionero o cartón, que se utiliza para cortar la tela. Cada parte del diseño de cada prenda, olleva tu propio molde o patrón, como por ejemplo el frente y la espalda, bolsillos, el cuello, las mangas, etc... Cada una necesita su propia pieza de patrón.

Diseño Rector

¿QUIEN LOS REALIZA?

Patronista/modelista es la persona especializada en el área. Tiene la capacidad y el conocimiento práctico y teórico para hacer que un dibujo de dos dimensiones se convierta en una prenda que calce exactamente como se lo planificó.

El patronista no solo es responsable de realizar el patrón sino que tiene que saber interpretar las ideas que el diseñador transmite en sus dibujos y a la vez, luego explicar a la costurera las instrucciones necesarias para construir las piezas de la prenda correctamente.

Diseño Rector

¿QUIEN LO CONFECCIONA?

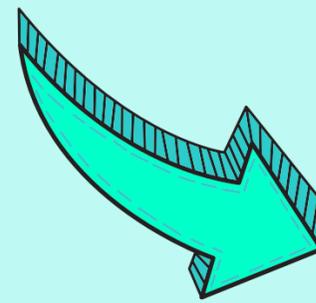
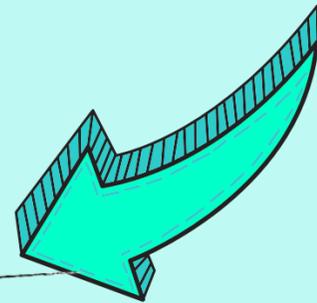
Llamamos...MODISTA O COSTURERA.

Si queremos encontrar a la persona idonea para este puesto, que nos confeccione de manera correcta el producto/prototipo, hay que considerar que sepa interpretar las instrucciones del diseñador y tenga nociones sobre patronaje. Es preferible siempre que el o los prototipos los confeccione la misma persona que luego hará la producción, o su equipo de trabajo.

Seguramente habrá que aplicarle modificaciones, y si lo hace la misma persona, ya conocerá los defectos y la perfección a la que se quiere llegar en la pieza.

Diseño Rector

PRIMERO BOCETO LUEGO TELA



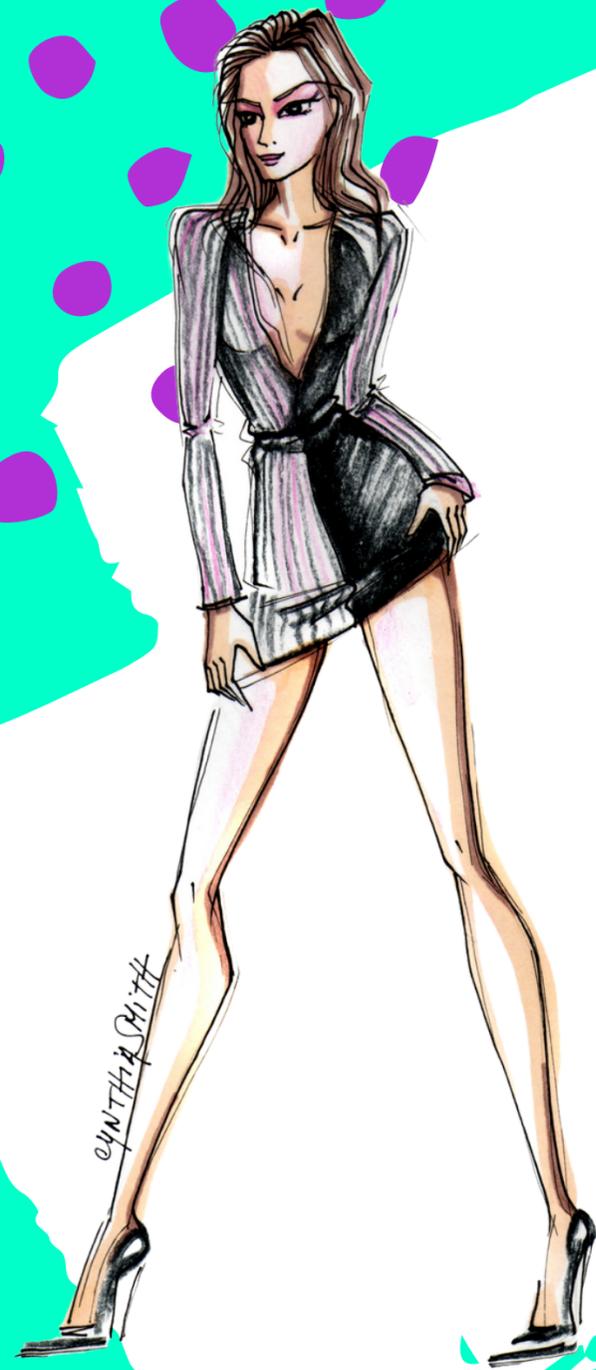
DAIE
moda!

Diseño Rector

PROTOTIPO DISTORSIÓN



DAIE
moda!



Usuario

DALE
moda!



Defino Usuario

¿QUE ES UN USUARIO?

Un usuario es el destinatario que tenemos en mente al momento de diseñar. Definir el perfil de a quién nos dirigimos aporta más datos para que los diseños estén direccionados en pos de responder las necesidades de un tipo de persona en particular

Defino Usuario

¿A QUIEN QUIERO DIRIGIRME?

Esta pregunta ayuda a generar un recorte dentro de la información que necesitamos para llevar a cabo el desarrollo de productos

Usuario

PODEMOS LLAMARLO "TARGET"

Definir el target ¿Cómo?

Para definir el target es necesario conocer el perfil de consumidor al que vamos a dirigirnos y el concepto de la colección.

Temporada: Primavera/Verano - Otoño/Invierno - Cápsula - De transición

Género: Masculino - Femenino - Unisex - Infantil - entre otros

Tipo de producto: Se relaciona con el rubro, ejemplo, deportivo
jeanería - camisería - alta costura - casual

Mercado: Low cost, Outlets, Exclusivo, Masivo.

Target objetivo: Popular - Medio - Medio alto - Alto. Se define de acuerdo al rango etáreo, núcleo familiar y nivel cultural.

Defino Usuario

¿QUE INFORMACION DEBO BRINDAR?

Los ítems anteriores son meros ejemplos para identificar el cliente ideal, su estilo de vida, poder adquisitivo, preferencias de compra, quién influye en sus decisiones de compra, sus intereses, entre otros.

Luego de identificarlo es bueno buscar una referencia en imagen de esa persona, ponerle rostro, ejemplificar su entorno, hasta podés ponerle nombre!

El collage que armes con tu usuario va a llevarte a tenerlo presente todo el tiempo sin perder el rubro y rumbo de la colección, basándote en las características y necesidades de tu cliente ideal.

Usuario

EJERCICIO EN CLASE

Qué preguntas puedo hacer para definir mi usuario:

¿Qué persona es? ¿Simpática, extrovertida, alegre? ¿Tímida, reservada?

¿Qué le gusta? ¿Cómo es su vida? ¿Tiene hijos/as?

¿A qué se dedica? ¿Dónde trabaja? ¿Dónde vive? ¿Cómo es su casa, departamento?

¿Qué actividades realiza en su tiempo libre?

¿Cuáles son sus gustos? ¿En que se basa su alimentación? ¿Qué colores le gustan?

Usuario

MOODBOARD

Es un panel compuesto de diversas imágenes que ayuda a plasmar una idea, concepto.

En el caso de un moodboard de usuario nos permite proyectar el usuario al que vamos a dirigirnos



DAIE
moda!

Usuario

¿CUAL ES MI PUBLICO?

VIDA COTIDIANA

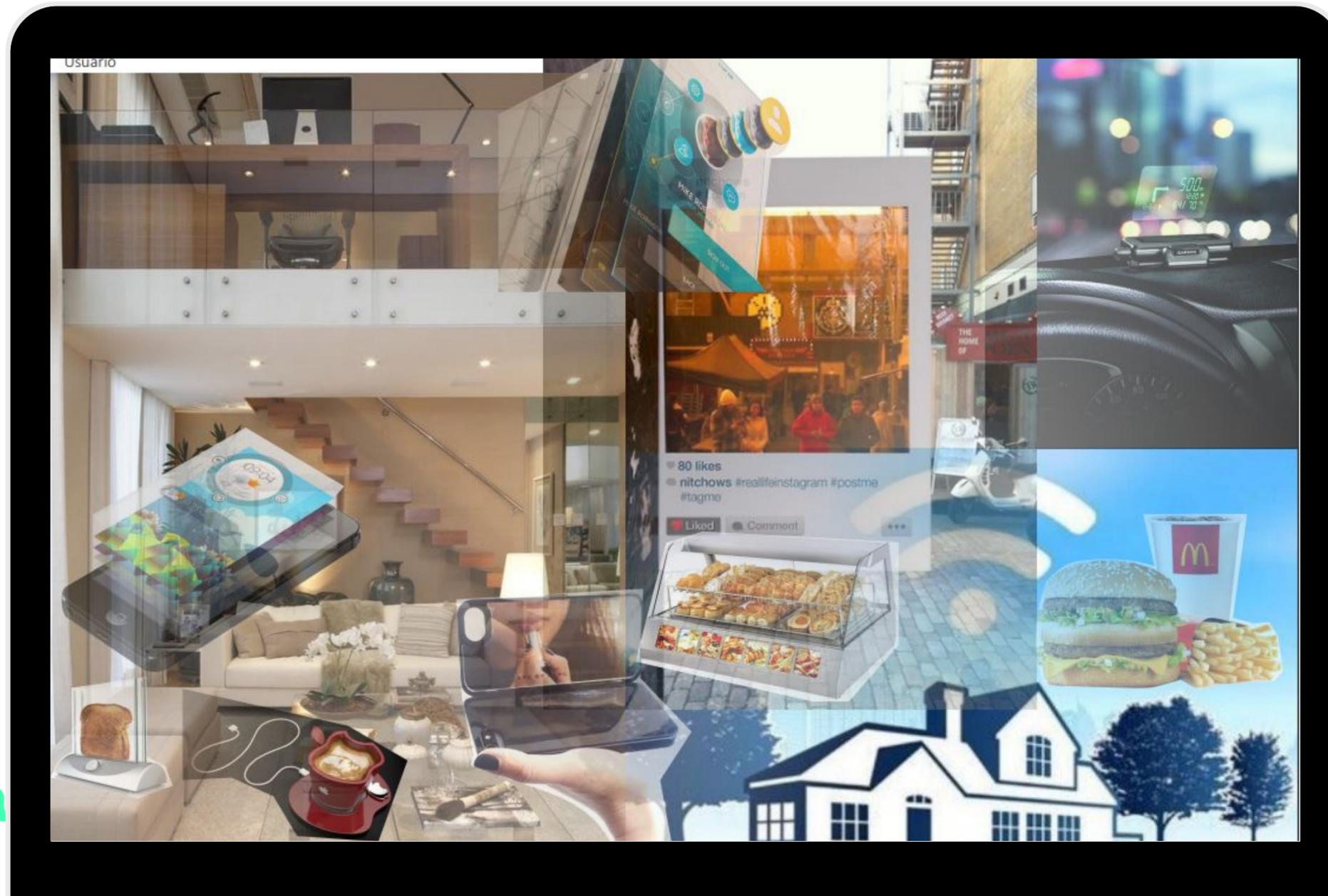
QUE CONSUME

PERFIL SOCIO
ECONOMICO



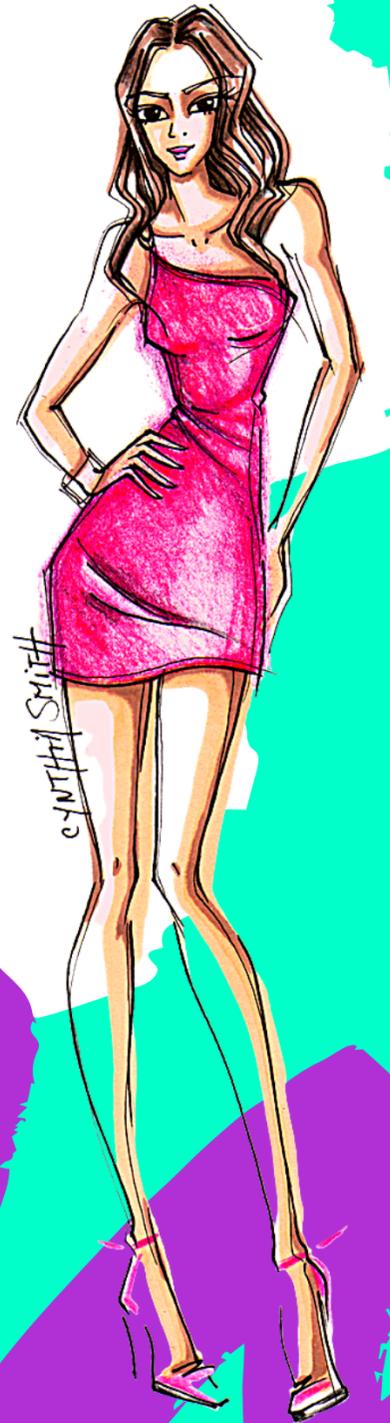
DALE
moda!

Usuario



DAIE
moda!

Diseño de Colección

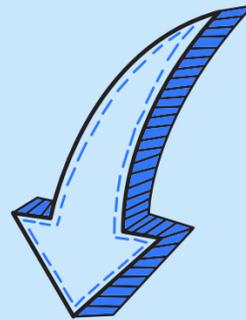


DALE
moda!

Rubros

ALGUNOS EJEMPLOS

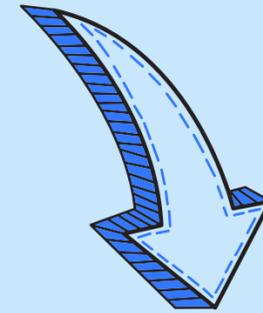
Son diversas categorías donde se agrupan los productos de la indumentaria
Se pueden clasificar por diversos aspectos que las identifican e incluso pueden combinarse entre sí generando un nuevo rubro



JEANERÍA



DEPORTIVO



SASTRERÍA

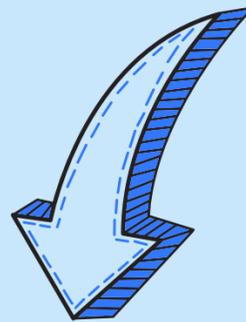


DALE
moda!

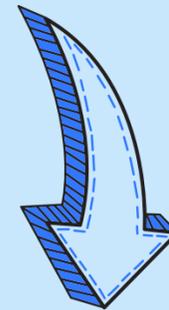
Rubros

ALGUNOS EJEMPLOS

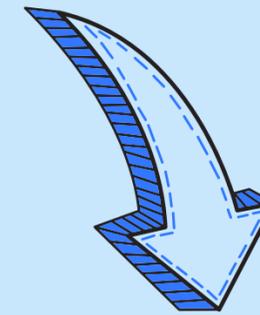
Son diversas categorías donde se agrupan los productos de la indumentaria
Se pueden clasificar por diversos aspectos que las identifican e incluso pueden combinarse entre sí generando un nuevo rubro



ALTA
COSTURA



PRET A
PORTER



CASUAL



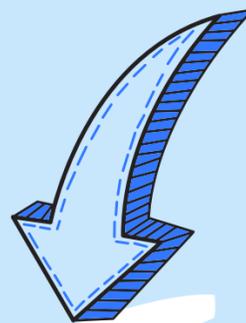
DALE
moda!

Temporada

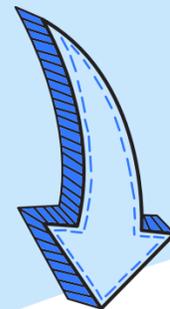
La definición de la temporalidad en una colección de moda determina el sistema de producción y organiza, ayuda a determinar materias primas, armados de conjunto, largos, entre otras.

Algunos ejemplos de temporada:

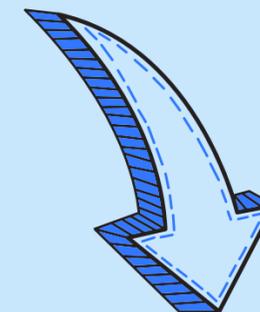
De transición (lanzamientos cerrados), Cápsula (colaboración). Bianuales



Diversifican la oferta y ayudan a adaptarse al ritmo que imponen los grandes 'retailers'



Lanzamientos puntuales en forma de colaboración con otros diseñadores, marcas o artistas



Responde al criterio de división por temporadas otoño/invierno y primavera/verano

Constantes

¿PARA QUE SIRVEN?

Las constantes dentro de una colección sirven para generar sentido de pertenencia de una prenda/producto a la misma. Como bien lo dice la palabra, son recursos que se utilizan de manera constante en todos los diseños, pueden variar en tamaño pero reconocerse iguales.

Variables

¿PARA QUE SIRVEN?

Las variables son los recursos que utilizamos al momento de diseñar para generar un descanso visual en la colección, dando como resultado versatilidad.

Constantes y Variables

¿CUALES SON?

COLORES FRÍOS

COLORES CÁLIDOS

LARGO MODULAR EN
PRENDAS INFERIORES

ESTAMPA

TEXTIL DE PUNTO

TRANSPARENCIA

SUPERPOSICIÓN

SILUETA EN
DISEÑOS

ARMADO DE
CONJUNTO

TEXTURAS TÁCTILES

Constantes y Variables

¿CUALES SON?



DALE
moda!

Bajada de Diseño

¿COMO REALIZAR LA COLECCIÓN A PARTIR DEL RECTOR?

Con toda la información que generamos y nuestro rector resuelto iniciamos a realizar los diseños planos, a bocetar!

DALE
moda!



Fichas Técnicas



DALE
moda!



Fichas Técnicas

¿DE QUE SE TRATA?

Las fichas técnicas son documentos que contienen información acerca del producto realizado o a realizarse.

Fichas Técnicas

¿PARA QUE SIRVEN?

Su fin es contener la información necesaria para guiar y establecer el proceso de materialización. Según el volumen de producción y la rigurosidad en cumplir parámetros de calidad se decide los tipos de fichas a realizar.

Fichas Técnicas

¿QUÉ INFORMACIÓN DEBEN TENER?

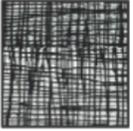
Respecto al formato que debe tener una ficha técnica y la información que debe contener al interno, esto varía de acuerdo a la tipología de producto y a los requerimientos de cada empresa. Algunas empresas optan por realizar fichas técnicas separadas de acuerdo a las diferentes etapas de desarrollo o fabricación del producto. Sin embargo, existen otras empresas (la gran mayoría), que deciden agregar dentro de un único documento, la mayor parte de la información que se requiere para la realización del producto.

Dibujo Plano

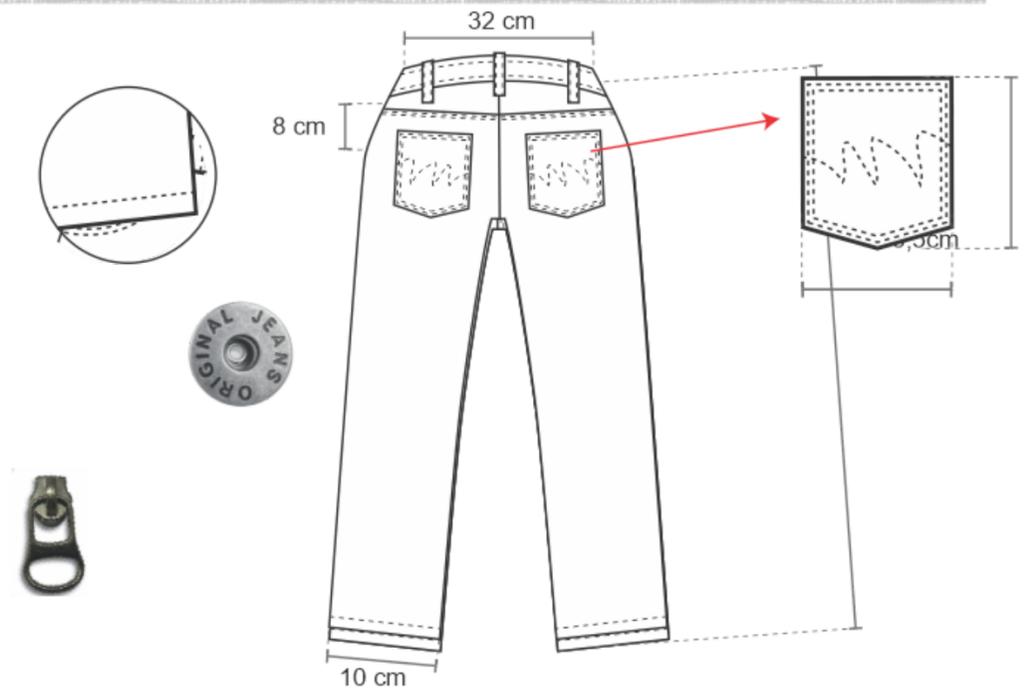
GEOMETRAL, COTAS Y ZOOM

DALE moda!

Ficha Técnica

Marca: DaleModal	Colección:	Hoja N°:
Nombre de la colección:	Conjunto:	Temporada:
Rubro:	Usuario:	Fecha:
Diseño 1 Tela/Tejido: Tejido Plano	 Tela/Tejido: Tejido Plano	 Tela/Tejido: Algodón estampado

GEOMETRAL DE FRENTE



ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

Curva de Talles:	S/1	M/2	L/2	XL/1
------------------	-----	-----	-----	------

TERMINACIONES:



AVÍOS



Fichas Técnicas

¿COMO SE REALIZAN?

Las fichas técnicas pueden realizarse digitalmente o completar a mano. Se realizan partiendo de el dibujo plano de la prenda/diseño e interviniendo con especificaciones.

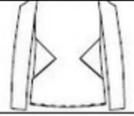
Fichas Técnicas

¿QUE PROGRAMA UTILIZAR?

Generalmente cuando las fichas técnicas se realizan de manera digital se utiliza Illustrator o CorelDRAW.

Son programas que permiten diseñar y organizar los datos que contiene una ficha técnica.

Ficha Técnica

FICHA DE PRESENTACION				
WAROA	Marca: Waroa	Línea: Deportivo/Urbano	Temporada: Otoño/Invierno 2017	 HOJA 1/22
Artículo:AW-129	Moldería: B001	Modelo: Buzo Wahi		
Descripción: Buzo con transparencias y apliques de textura				
TALLE DE REFERENCIA: M				
<u>DELANTERO</u>		<u>TRASERO</u>		
				
APROBADO: SI - NO	Fecha de aprobación:	Taller:	Fecha de emisión: Agosto 2016	Área:

DAIE
moda!

Dibujo Plano

¿QUE ES UN GEOMETRAL?

Es el también llamado "dibujo plano" de una prenda.

Permite visualizar diferentes escalas, proporciones, detalles, técnicas y estilos de un diseño en particular de forma bidimensional.

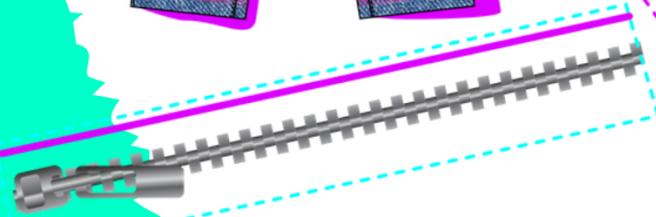
Dibujo Plano

¿QUE SON LAS COTAS Y ZOOM?

Cotas son las medidas referenciales que se adjuntan en una ficha técnica sobre el dibujo plano de la prenda.

Zoom son detalles que se re dibujan o amplian del producto para especificar algo respecto a la zona o área a destacar.

Producción



DALE
moda!



Producción

¿CÓMO CONSIGO TALLERES?

DALE
moda!

Los talleres se consiguen a través de una búsqueda constante. Generalmente los datos, al menos en Argentina, se consiguen del boca en boca. Hoy en día, varios talleres se están preocupando por ser participes de Instagram, en parte para brindar mayor transparencia en la labor que se realiza. Lo ideal es que si conoces una marca o proyecto que realice lo que quieras llevar a cabo, consultes dónde y cómo desarrolla sus productos.

Es muy importante tener en cuenta que por cuestiones operativas, no todos los talleres trabajan todas las tipologías, y que generalmente si trabajan tejido de punto, no toman el textil plano y a la inversa.

Producción

¿HAY QUE HACER UNA MUESTRA?

Las muestras son muy importantes en producción. Su función es corroborar la moldería/patronaje, que sea correcto, ver si el textil se comporta de la manera en que lo pensamos previo a desarrollar el prototipo inicial, si el calce es óptimo. Al generar una muestra nos aseguramos que los errores no se trasladen y se multipliquen en todos los productos, en caso de ser detectados, se corrigen en esa prueba, se vuelve a generar una segunda muestra y así hasta encontrar la correcta para continuar con la producción.

Producción

¿PRIMERO ESTAMPA O CONFECCIÓN?

Se recomienda primero estampar, luego pasar a la confección. Ya sea que la stampa sea previa o posterior al corte, dependiendo si es una stampa por metro, o si corresponde a una única stampa.

Una vez que el textil se encuentra con la stampa, continúa con la confección.

Producción

¿CÓMO SEGUIMOS?

- Realización de muestras para comprobar que el producto esta correcto y puede ser desarrollado.
- Realizar la producción.
- Como vender? Donde? Como voy a mostrar, presentar y comunicar mi colección?

Estas preguntas... no son menos importantes!

Y debes realizarlas con dedicación en tu PLAN DE ACCIÓN!

Busca también asociarte, generar alianzas, y todo lo que aporte a tu pryecto... Puede resultar muy productivo en ambas partes!

DALE
moda!

Ahora si
¿vas a comenzar tu
emprendimiento?

LOS CLIENTES ESPERAN RESULTADOS DE CALIDAD.

DALE
moda!



Practica un Diseño Seguro

USA UN CONCEPTO

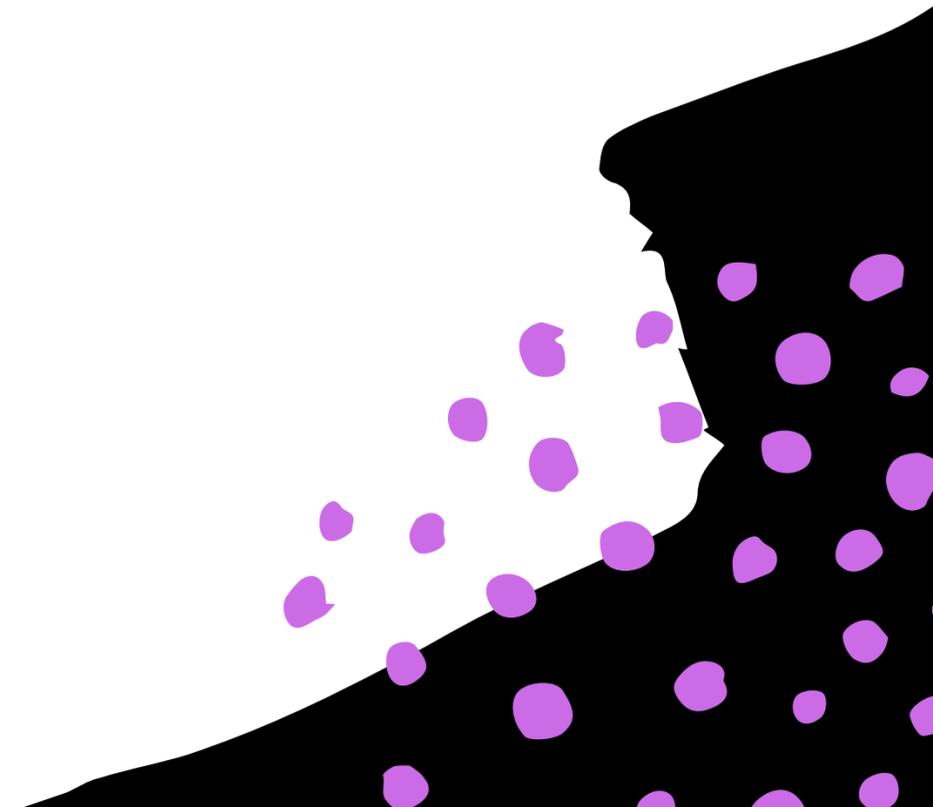
DALE
moda!



EL DISEÑO SALVARÁ EL MUNDO
JUSTO DESPUÉS
DEL ROCK AND ROLL.

DAVID CARSON

DALE
moda!



Lo Que Nos Hace Únicas



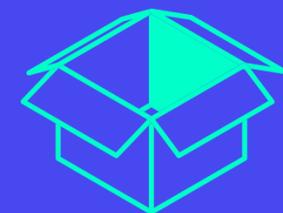
Alumnas y alumnos
Felices de pertenecer
al staff DaleModa!



Precios Promocionales
y descuentos
especiales



Todos cursos súper
copados!
Necesarios para toda
Diseñadore@



Sabes que contas con
nuestro staff de
profesoras de Moda!