

El Taller de Proyección en diseño de Vestuario: un espacio para la construcción de conocimientos

Actas de Diseño (2014, Julio),
Vol. 17, pp. 90-94. ISSN 1850-2032
Fecha de recepción: agosto 2012
Fecha de aceptación: octubre 2012
Versión final: enero 2013

Viviana Polo (*)

Resumen: El presente Proyecto de Investigación, pretende obtener respuesta a un conjunto de cuestiones fundamentales que en primera instancia permitan reconocer la identidad y metodología de los Talleres de Proyección del Programa de Diseño de Vestuario de la Universidad San Buenaventura de Cali, que como ejes de fundamentación transversal de la estructura curricular, posibiliten su ajuste para el trabajo sobre las dinámicas de metodologías para la creación, la construcción y la divergencia en el pensamiento con la finalidad de concebir, desarrollar y producir los objetos y los usos para el vestir humano.

Palabras clave: Construcción de conocimiento - Creatividad - Diseño de vestuario - Proyección - Creación.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 94]

Introducción

En la última etapa del proceso formativo académico del Programa de Diseño de Vestuario de la Universidad San Buenaventura de Cali, se encuentra el desarrollo de los Proyectos de Grado –de acuerdo con lo establecido por el Documento Curricular de Acreditación presentado al MEN¹–, en donde los estudiantes llevan a cabo el desarrollo de un proyecto, que reúne en torno a la complejidad de una problemática todas las temáticas vistas a lo largo de la carrera, y puntualmente los desarrollos conceptuales y teóricos vistos en los Talleres de Proyección. En esta instancia se ha encontrado por parte de todo el personal a cargo del proceso y acompañamiento (directores, tutores y asesores) y por los mismos estudiantes, una diversa aplicación indagación-investigación que desde la formación dan múltiples plataformas en métodos de investigación y dinámicas metodológicas que si bien son propias del diseño y trabajadas en los Talleres de Proyección, no han sido afianzadas y particularizadas lo que deja indeleble la identidad del proceso puntual de proyección y gestión de proyectos en los procesos en Diseño de Vestuario, según la perspectiva temática y los objetivos de aprendizaje y enseñanza específicos en cada taller, y un puente pendiente de construir entre un taller y otro, en los aspectos metodológicos del diseño. Una explicación de esta situación es la diversidad de formas de trabajo metodológico que utilizan en sus clases los docentes, que según la hipótesis planteada no han sido delimitadas y enmarcadas, y que además tiene un importante tinte desde lo subjetivo. Aunque las metodologías aplicadas están encaminadas hacia el desarrollo de la creatividad² y que son complementadas y estructuradas con mayor orden desde lo instrumental³. Estos dos factores fundamentales no están equilibrados de manera acorde y equilibrada estructurados, dan como resultado final en el proceso de formación una diversidad que produce dispersión en la formación investigativa y de propuesta creativa. En consecuencia es importante que a partir del reconocimiento de los métodos particulares y subjetivos, como insumo para la estructura del proceso académico, se incorporen a los lineamientos de metodologías propias del

Diseño y dentro de ellas la investigación que sea una base para la estructuración de la expresión divergente, la creatividad y la identidad del Diseño de Vestuario y por ende encontrar ese quien y que del Diseñador de Vestuario.

Por esta razón, a partir del trabajo metódico y de empoderamiento reflexivo y creativo de una metodología que permita a la díada docente-estudiante en el contexto específico del Taller, ligar los problemas propios del campo disciplinar del diseño y a su vez de las especificidades del Diseño de Vestuario, con una metodología de investigación y gestión de proyectos y procesos apropiada a la producción de vestuario –incluyendo su diversificación– que, como una herramienta estratégica general, les posibilite enfrentar el análisis y solución de problemas dentro de un conjunto de etapas y momentos formales, hasta llegar a la formulación de conclusiones que les posibilite tomar decisiones sustentadas en lo metodológico del campo profesional. Partiendo de una base de visión de conjunto, que permitirá las variaciones específicas en dependencia a las especificidades de cada taller.

Esto último es posible de llevar a cabo, realizando un trabajo de investigación desde la base curricular formal y documentado que permita recuperar, desde las entre sábanas mismas del programa las formas de trabajo que históricamente y hasta el momento se realizan los estudiantes y docentes con base en las orientaciones y guías didácticas, con la finalidad de describirlas, analizarlas y reformularlas y así construir una metodología de investigación y gestión de proyectos y procesos adecuados a las temáticas de talleres de proyección y a toda la estructura académica del programa de Diseño de vestuario. Algunas preguntas que guían el proceso de indagación y estructuración en este Proyecto, son:

- ¿Cómo es el proceso de trabajo que llevan a cabo docentes y estudiantes en los Talleres de Proyección del Programa de Diseño de Vestuario, con base en lo previsible en los procesos disciplinares del Diseño?
- ¿Cuál es la postura relacional académica/intelectual de los Docentes de Taller en relación con los factores intervinientes para el desarrollo del Taller de Proyección?

- ¿Cómo y en qué nivel de importancia intervienen los distintos factores generales y particulares propios de los lineamientos del programa, y específicos de cada Taller que constituyen calidad académica/intelectual y de gestión de proyectos y procesos en Vestuario?
- ¿Pueden los docentes y estudiantes dar cuenta del desarrollo de un eficiente proceso en cuanto a dinámicas metodológicas y de gestión, en los Talleres de Proyección Vestuario que se realice en el presente a pares del respectivo Programa de Diseño de vestuario?
- ¿Qué tipo de conocimientos se originan en estudiantes y docentes durante el desarrollo de los Talleres de Proyección, y cuáles son los métodos (estrategias) utilizados en estas construcciones?

El análisis de la situación en la cual se desarrollan los Talleres de Proyección en el Programa de Diseño de Vestuario pretende ser un aporte tanto a una lectura crítica de la situación actual y en contraste con el planteamiento ideal que reposa en los documentos fundacionales del programa, y en particular de tales Talleres, como ser un fuerte apoyo didáctico y pedagógico para la formación integral de los estudiantes.

Lo anterior busca, además, crear un cuerpo conceptual y epistemológico en el área del diseño de vestuario, con base en la epistemología del Diseño como disciplina que posicione el tema de Vestuario como un campo específico, una estructura determinada y con unos fines específicos de calidad, en donde se integren tanto la creatividad y demás elementos del diseñador tales como: Los elementos constructivos, de prospectiva, proyección y recursividad.

Estos como base para el desarrollo y aplicación de métodos integrales de gestión de proyectos y procesos de diseño de vestuario –que incluyen la producción de prendas y accesorios para vestir cuerpos–, según demandas del mercado, pero también a solicitud de grupos especiales que requieran del ingenio y aporte de los diseñadores de Vestuario egresados de la Universidad San Buenaventura Cali.

Punto de partida: el texto y el contexto

El Diseño de Vestuario centra su objeto de estudio en el vestido y los accesorios del cuerpo humano. Partiendo de la consideración del cuerpo humano como una unidad estructurada como un todo integrado, constituido por miembros, órganos, sentidos, etc., los accesorios comprenden todos aquellos objetos o artículos que cumplen una función complementaria al cuerpo humano y el vestido para protegerlo, para cubrirlo, para “lucir” sobre él, etc. En esta acepción los accesorios y el vestido pueden entenderse como sistemas, integrados por elementos y componentes, agrupados en distintas modalidades (líneas, kits, sets, etc.), a través de diversas perspectivas (cultural, económica, de mercado, realista contextual, etc.). Igualmente, la visión sistémica permite abordar como un todo el proceso de su ciclo de vida, desde sus etapas de concepción hasta sus etapas de materialización, reciclaje y disposición final, condición que permite abordarlos desde la perspectiva del proyecto como un instru-

mento de manejo integral, que encierra una comprensión y conocimiento del universo del accesorio y del vestido para su proyectación en el contexto⁴.

Desde esta premisa, para la formación del diseñador de vestuario se propende la integralidad en la lectura y análisis del mundo y de lo que se pueda extraer, así como lo que se pueda proponer desde el diseño para la mejora de la calidad de vida, del entorno y de los sistemas que contribuyen a la conformación de los sistemas a los que pertenece el ser humano. Así desde la formación en las aulas de diseño de vestuario se indaga, recupera, construye y organiza de manera sistemática los elementos que conforman el conjunto de características configuradoras de el proceso de enseñanza y aprendizaje que se centraliza en los seis (6) Talleres de proyectación de Diseño de Vestuario⁵, primando el énfasis y temáticas establecidas para cada espacio temático por taller, para permitir el reconocimiento de su identidad, y su impacto en la malla curricular del Programa profesional académico de Diseño de Vestuario que ofrece la Facultad de Arquitectura, Arte y Diseño de la Universidad San Buenaventura Cali.

Desde la perspectiva del indagar acerca del Taller de Proyección como escenario para la construcción de conocimientos se, pretende obtener respuesta a un conjunto de cuestiones fundamentales que en primera instancia permitan reconocer la identidad y metodología de cada uno de los Talleres de Proyección del Programa de Diseño de Vestuario, sus temáticas, escenarios, metodologías, vivencias que como ejes de fundamentación trasversal de la estructura curricular, posibiliten su ajuste para el trabajo sobre las dinámicas y metódicas para la creación, la construcción y la divergencia en el pensamiento con la finalidad de concebir, desarrollar y producir los objetos y los usos para el vestir humano.

Para el desarrollo investigativo y por medio de: trabajos de campo, observaciones, entrevistas y grabaciones audiovisuales se aspira a reconocer las características de las prácticas de cada taller. En este contexto se inquirirá a la totalidad del cuerpo docente que dirige los talleres así como los estudiantes que conforman el ámbito vivencial de estos escenarios de crecimiento y construcción, ya que por la forma cómo conciben y desarrollan las prácticas formativas originadas en esos espacios, se podrá reconocer como la creatividad y el ideal de proyectación establecido para este formato de construcción de conocimiento, permite conocer sus ideas y percepciones sobre las actividades y metodologías puntuales.

Esto en un esquema conceptual informatizado que permite su visión de conjunto y el establecer las relaciones existentes entre elementos de las creencias y las prácticas de modo objetivo, más allá de su impresión particular. Es importante aclarar que dentro de la observación y la toma de información en los talleres, la volubilidad histórica que han tenido los procesos y los roles que los docentes quienes han liderado los procesos en los diversos talleres a lo largo del asentamiento del programa, han dado pautas para la identidad de los mismos.

Finalmente reiterar los objetivos que permiten el análisis y desarrollo de la indagación transversados por los tipos de conocimiento que posee el diseñador a su vez permeados por las temáticas puntuales de cada taller, la evidencia de los respectivos métodos de solución (estrategias) que

dan la base de los Talleres de Proyección de Diseño de Vestuario y sus prácticas didácticas.

Así afirmar que los objetivos específicos la investigación se enmarcan en:

- Consensuar criterios objetivos y flexibles que permitan identificar las características que configuran la metodología de trabajo en los Talleres de Diseño.
- Identificar la metavisión que tienen los docentes sobre su propia práctica docente, profesional y personal para y en el taller de diseño.
- Analizar las características individuales y grupales del equipo docente y las temáticas puntuales que se desarrollan en los Talleres de Diseño de Vestuario.
- Representar de manera clara y fácil de comprender y relacionar entre sí, los componentes conceptuales y operativos de la visión de la docencia en el Taller que tienen los estudiantes, respecto a la didáctica propia del Diseño y del taller.

El nivel: la Universidad como institución formativa

El filósofo francés Jacques Derrida⁶ refiere a la Universidad, como la institución educativa por antonomasia en la cual “se sabe aprender y se aprender a saber” y que se considera demarca y proyecta todas las propuestas educativas a nivel de la Educación Superior. Observada, analizada, interpretada y proyectada como institución cultural, la universidad hoy ha sido comprendida como una organización que realiza su labor en una “era de supercomplejidad” (Barnett, 2002). Según este autor, la universidad en el mundo presente ha perdido su rumbo, precisamente ahora que se necesita más que nunca y por ello debe no solo encontrar un nuevo vocabulario, sino un nuevo sentido y propósito.

En un mundo así, la universidad debe asumir un papel en el cual contribuya a integrar a sus miembros en esta sociedad, y en segundo lugar, permitir y posibilitar el vivir con efectividad en este mundo caótico. Pero para poder lograr estos objetivos, la universidad debe organizarse internamente, para aprender a vivir desde el principio de la incertidumbre, contribuir a generarlo, ayudando a vivir con él e incluso a deleitarnos con la propia incertidumbre. Este marco es el lugar y tiempo en donde vamos y estamos educando a nuestros jóvenes estudiantes, agregando además la visión Bonaventuriana y señalando el papel de guía de la formación del Proyecto Educativo Institucional de la Universidad San Buenaventura de Cali (Proyecto Educativo Bonaventuriano, 2007), como la base de la cual se desarrolla esta indagación.

La construcción del conocimiento

Desde hace ya varios años se ha introducido como paradigma del conocimiento humano el denominado constructivismo en sus variantes e interpretaciones diversas. En la educación surge como una estrategia alternativa a los problemas educativos esenciales del presente. Una primera aproximación a este tema, nos

conduce a la visión que aparece en el texto clásico de Mario Carretero *Constructivismo y educación* (Carretero, 1993). La riqueza de este libro estriba en la exposición sintética de tres tendencias clave dentro de esta posición epistemológica; J. Piaget; Lev Vygotski y el grupo de los denominados neopiagetianos. Aquí la complementación que nutre al diseño como elemento que no tiene una sola perspectiva, nos permite integrar elementos puntuales que desde el Pensamiento de diseño, como postura epistemológica permite hacer el contraste entre los métodos clásicos de enseñanza-aprendizaje con los que proponen las actividades metódicas del diseño. Desde este punto, autores clásicos del Diseño como Ch. Jones (1982) en su planteamiento para el desarrollo de métodos desde diseño, pasando por C. Nigel (1999) y su planteamiento específico para metodologías desde el Diseño y el desarrollo de producto, hasta G. Bonsipe (1978) en cómo establecer las conexiones entre la teoría y la práctica del diseño y finalmente la tendencia del *Design Thinking*, dan la base para nuevas perspectivas que en concordancia con los esquemas y fundamentos de la educación dan las pautas para la construcción del conocimiento.

Otro gran aporte en esta área del conocimiento es el que une la investigación didáctica, la epistemología y la sociología y que aparece en el libro *Los orígenes del Saber. De las concepciones personales a los conceptos científicos* (Giordan y De Vecchi, 1995). Ellos sitúan sus trabajos en el campo del saber señalando varias precisiones sobre este tema. En primer lugar indican que saber, es ser capaz de que el sujeto pueda utilizar lo que ha aprendido movilizándolo para resolver un problema o clarificar una situación; en segundo lugar el saber se caracteriza por la posibilidad de combinar conceptos (incluso de otras disciplinas) para construir modelos, y por último, consideran el saber como una herramienta que le permite al sujeto ser actor de su propia formación. Extienden estas concepciones indicando cómo se puede decir que estas tres caracterizaciones del saber definen a una persona que triunfa y que se cultiva sistemáticamente, por ejemplo, en la formación de jóvenes ingenieros, aquí se debe tomar estas reflexiones y contrastarlo con la identidad del Diseñador, y la plataforma para entender el diseño de vestuario y si quehacer metodológico en la escuela. Entonces queda abierto el interrogante: ¿Se podrán generalizar estas conclusiones para jóvenes diseñadores de vestuario?

El campo disciplinar de los métodos de diseño: la creatividad y la gestión de proyectos y procesos en el diseño de vestuario

En este campo, o disciplina académica, los autores citados anteriormente pueden ayudar en la comprensión del diseño como disciplina y formación. El texto clásico *Métodos de diseño. Estrategias para el diseño de producto* del profesor de la Open University Nigel Cross (Cross, 2008), en el cual describe primero, un panorama acerca de la naturaleza del diseño, las actividades de los diseñadores, y los problemas del diseño y cómo superarlos y en una segunda parte presenta lo que se podría denominar una manual de diseño. Se cierra la exposición describiendo

do un enfoque estratégico en el que se utiliza la combinación más apropiada de métodos creativos y lógicos. Entendiendo y reconociendo al Diseño Industrial como plataforma del diseño de vestuario y teniendo presente la urgencia de reconocer una epistemología particular. Desde este punto y desde la perspectiva del Diseñador de tejidos y estilista inglés Simon Seivewright. En su obra publicada *Diseño e investigación* (Seivewright, 2007) centra su exposición en la importancia del apoyo de una correcta y sistemática investigación a la hora de abordar cualquier tipo de diseño, explicando qué significa investigar (en diseño de vestuario), cómo se da forma, se procesa y obtiene la mayor riqueza de la información reunida durante el proceso de investigación. Obra clásica para estudiosos y teóricos del diseño de vestuario, con un enfoque de la investigación que da la base para un enfoque metodológico e investigativo propio.

La base de los procesos de Diseño es la capacidad creativa, que como dimensión sugiere la particularidad de la aprehensión del conocer y desarrollar el proceso de diseño. En los estudiantes desde los Talleres de proyectación, puede ser leída desde una gran categoría conceptual que se aplica en sus capacidades técnicas. Son numerosos los estudios que han tenido como objeto de investigación la creatividad. La *Guía del comportamiento creador* (Editorial Diana S.A., 1973), podemos acercarnos al concepto de creatividad señalando algunas características que lo describen tales como *afluencia*: el sujeto que tiende a comportarse de forma creativa genera un número relativamente grande de ideas en la esfera en que actúa en forma creativa; *flexibilidad*: es un rasgo de la afluencia que se define como la capacidad de generar muchas ideas en muchas categorías diferentes de la usual; *la originalidad*: que es la capacidad de generar estadísticamente ideas que no son comunes y *la elaboración*: que es la capacidad de poner en práctica o de expresar objetivamente las ideas. También los planteamientos de E. de Bono en sus obras: *El Pensamiento Creativo* (1995) y *Pensamiento Práctico* (1992) nos permiten validar como la creatividad es inherente a las personas, y su óptimo desarrollo se da a partir de la eficiencia de los procesos y finalidad de los mismos.

De manera complementaria se indican dos rasgos adicionales al concepto de afluencia: la *sensibilidad*, caracterizada, como la capacidad de presentir problemas y ofrecer ideas de solución, y la *capacidad de evaluar*, es decir la capacidad para percatarse de los efectos y las repercusiones que tienen las ideas, antes de ponerlas en práctica. Estudios posteriores han considerado la creatividad por analogía con la Inteligencia Artificial (Boden, 1991). En este marco se considera la representación de las ideas desde los mapas mentales, las conexiones creativas, el azar, el caos, la aleatoriedad y la impredecibilidad, como instrumentos analógicos para el estudio del pensamiento creativo. Un agregado importante está relacionado con el tema del arte y los artistas referidos a la creatividad literaria (la poesía), la música (el jazz) y la pintura, a partir de la creación de programas computacionales en estas áreas expresivas. Este punto nos permite corroborar que el Diseño, es una conexión entre la ciencia y el arte.

Trabajo por proyectos: una estrategia didáctica “fuerte”, como base de los procesos de diseño

Unido al apartado anterior está el referido a una didáctica centrada en los denominados métodos activos y dentro de ella a la organización del currículo por proyectos de trabajo. Originado en una nueva apuesta para otorgar un nuevo sentido a las relaciones pedagógicas, partiendo de la indagación como referente, y del diálogo como elemento esencial de la relación académica universitaria, aparece el trabajo por Proyectos. Con una larga tradición en la historia de la educación y más precisamente dentro del movimiento denominado Escuela Nueva o Escuela Activa, el trabajo por Proyectos se ha extendido, enriquecido y consolidado dentro de la estructura de los programas académicos que trabajaban en el campo del diseño. En este sentido es importante recuperar las prácticas que realizan docentes y estudiantes teniendo como didáctica el trabajo por Proyectos y contar con el aporte de autores que tienen propuestas centradas en esta didáctica. Uno, Donald Finkel, quien realiza una crítica profunda a la creencia de que con la sola exposición de un tema por parte de un profesor universitario es suficiente para que los estudiantes lo aprendan y por otro lado ofrece numerosos ejemplos de cómo trabajar en clase intentando generar una gran motivación en los docentes por medio del título de su sugestivo libro *Dar clases con la boca cerrada* (Finkel, 2008). De manera más puntual y centrada en el tema del trabajo por Proyectos los docentes de la Universidad de Barcelona Fernando Hernández y Monserrat Ventura, nos inducen de manera sistemática a ese trabajo no solo como una estrategia para organizar los conocimientos escolares en una propuesta curricular, sino como la presentación de un enfoque constructivo del aprendizaje y la enseñanza real, pues se ejecutaron como proyecto educativo en un tiempo extenso en la escuela *Pompeu Fabra* de Barcelona (Hernández y Monserrat, 2008). Este como un aporte desde la educación va en complementación con el universo epistemológico del diseño y el área específica del Diseño de Vestuario que permitan el reconocimiento de los esquemas establecidos desde la Bauhaus, el esquema de taller y proyecto hacen el cimiento para el desarrollo hasta hoy del trabajo en el aula y para el desarrollo del pensamiento de Diseño. J. Pericot (1991) desde esta base pedagógica nos dice que: “el estudiante debe ser consciente de que él debe organizar, sin trabas metodológicas, su propio proceso de Diseño, confundirse con él y aceptar sus razonamientos, intuiciones y experiencias” (Pericot, 1991), lo que deja abierta la invitación a crear un equilibrio entre lo que dicta la metodología y lo que propone el estudiante, esta es la esencia del desarrollo creativo.

Notas

1. MEN –Ministerio de Educación Nacional de Colombia.
2. En este proyecto se asume como la base del pensamiento y gestión de conocimiento en Diseño.
3. En este proyecto se entiende como el uso de recursos y medios para los desarrollos de la investigación tanto técnicos como tecnológicos.

4. Definición elaborada desde la referencia hecha en el Documento del Programa de diseño de Vestuario de la Universidad San Buenaventura de Cali (2012)
5. Eje transversal de la formación del Diseñador de Vestuario, y que hace la integración de todos los componentes de la malla curricular de Diseño de Vestuario de la Universidad San Buenaventura de Cali (Imagen 1).
6. Filósofo Franco-Somalí (1930-2004).

Bibliografía

- Becher, Tony. (2001). *Tribus y territorios académicos*.
 Boden, M. A. (1994). *La mente creativa. Mitos y mecanismos*. Barcelona: Editorial Gedisa.
 Carretero, M. (1993). *Constructivismo y educación*. Buenos Aires: Editorial Luis Vives.
 Claxton, G. (1999). *Cerebro de liebre, mente de tortuga. Por qué aumenta nuestra inteligencia cuando pensamos menos*. Barcelona: Ediciones Urano.
 Claxton, G. (2001). *Aprender. El reto del aprendizaje continuo*. Barcelona: Editorial Paidós.
 Cross, N. (2008). *Métodos de diseño. Estrategias para el diseño de productos*. México: Editorial Limusa S.A.
 Day, C. (2006). *Pasión por enseñar. La identidad personal y profesional del docente y sus valores*. Madrid: Narcea, S.A. Ediciones.
 De Bono, E. (1992). *El Pensamiento Práctico*. Barcelona: Ediciones Paidós.
 De Bono, E. (1995). *El Pensamiento Creativo*. Barcelona: Editorial Paidós.
 Eisner, E. W. (1998). *El ojo ilustrado*. Barcelona: Paidós Iberoamérica S.A.
 Eisner, E. W. (2000). *Educación la visión artística*. Barcelona: Paidós Ibérica ediciones S.A.
 Eisner, E. W. (2004). *El arte y la creación de la mente*. Barcelona: Paidós Ibérica ediciones S.A.
 Finkel, D. (2008). *Dar clases con la boca cerrada*. Valencia: Publicaciones de la Universitat de Valencia.
 Gardner, H. (1987). *Arte, mente y cerebro. Una aproximación cognitiva a la creatividad*. Barcelona: Editorial Paidós.
 Giordan, A. y de Vicchi, G. (1995). *Los orígenes del saber. De las concepciones personales a los conceptos científicos*. Sevilla: Editorial Díada S.I.
 Hernández, F. y Ventura, M. (2008). *La organización del currículum por proyectos de trabajo. El conocimiento es un calidoscopio*. Barcelona: Octaedro.
 Jiménez Correa, S. (2006). *El proyecto arquitectónico: aprender investigando*. Facultad de Arquitectura, Arte y Diseño. Universidad de San Buenaventura de Cali. Cali.
 Martínez Miguelez, M. (1999a). *La nueva ciencia. Su desafío, lógica y método*. México: Trillas.

- Munari, B. (2010). *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
 Novaes, M. (1971). *Psicología de la aptitud creadora*. Buenos Aires: Editorial Kapelusz.
 Parra, J. (2002). Artificios de la mente. Perspectivas en cognición y educación. En *Desarrollo del pensamiento*. Bogotá: IDEP.
 Parra, J. (2000). *Danzas mentales de un aprendiz. Espacios cognitivos y culturales del aprendizaje*. (2000). Memorias II. Congreso Internacional ¿Cómo aprende el ser humano? Ambientes interactivos. San José de Costa Rica.
 Ricard, A. (2008). *Conversando con estudiantes de diseño*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.L.
 Seivewright, S. (2008). *Diseño e investigación*. Editorial Gustavo Gili.
 Sverdluck, I. (Comp.) (2007). *La investigación educativa: una herramienta de conocimiento y acción*. Buenos Aires: Novedades educativas.

Abstract: This Research Project aims to find answers to a set of key issues that in the first instance lets recognize the identity and methodology of the Design Program workshops of Costume Design at the University of San Buenaventura Cali, that as transverse axes of the curricular structure, enable to work on the dynamics of methodical for creating, building and divergence in thinking in order to conceive, develop and produce the objects and purposes for human dressing.

Key words: Building knowledge - Creativity - Costume Design - Projection - Creation.

Resumo: A pesquisa procura achar resposta a um conjunto de questões fundamentais que em primeira instancia permitam reconhecer a identidade e metodologia dos *Talleres de Proyección* do Programa de Design de Vestuário da Universidade San Buenaventura de Cali, que como eixos de fundamentação transversal da estrutura curricular possibilitem seu ajuste para o trabalho sobre as dinâmicas de metódicas para a criação, construção e a divergência no pensamento com a finalidade de conceber, desenvolver e produzir os objetos e os usos para o vestir humano.

Palavras chave: Construção de conhecimento - Criatividade - Design de vestuário - Projeção - Criação.

(* **Viviana Polo.** Diseñadora Industrial de la Universidad Jorge Tadeo Lozano de Bogotá, Magister en Educación Desarrollo Humano de la Universidad San Buenaventura de Cali. Docente en la Universidad Icesi, Universidad San Buenaventura de Cali y la Universidad del Valle.

(**) El presente escrito fue presentado como conferencia dentro del Tercer Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño (2012). Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.