



Rapport Textil + Síntesis Gráfica

Trabajo Práctico 1

Situación Comunicacional

Lanzamiento de una pieza
diseñada por nosotros



diseñador

=

comitente



DISEÑO DE AUTOR

¿Qué es diseño de autor?

¿Qué es diseño de autor?

El diseño de autor es cuando *lxs diseñadorxs resuelven necesidades a partir de su propio estilo e inspiración*, sin seguir las tendencias que se imponen desde los centros de producción (...), *con una concepción basada en la personalidad y en la comunicación de cierta identidad*.

Cuando hablamos de Diseño de Autor, nos referimos entonces a que una persona se dedica al *desarrollo de un producto que es único y original*, a partir de una idea propia, teniendo en cuenta que no hay producción a gran escala.

¿Qué es RAPPORT TEXTIL?

RAPPORT

El *rapport* (o repeat) es el *módulo básico de repetición* de un dibujo, ilustración o diseño *para la creación de estampados textiles*.

El *propósito del rapport* en el diseño de estampados, es *mostrar un contenido que no tiene principio ni final*, por lo tanto, *no presenta interrupciones visuales*.

Puede estar compuesto por cualquier tipo de figura, pueden ser desde puntos hasta composiciones complejas.

Así podemos generar un *diseño continuo*, factible de estampar en un pedazo de tela mínimo como en miles de metros, con la misma imagen.

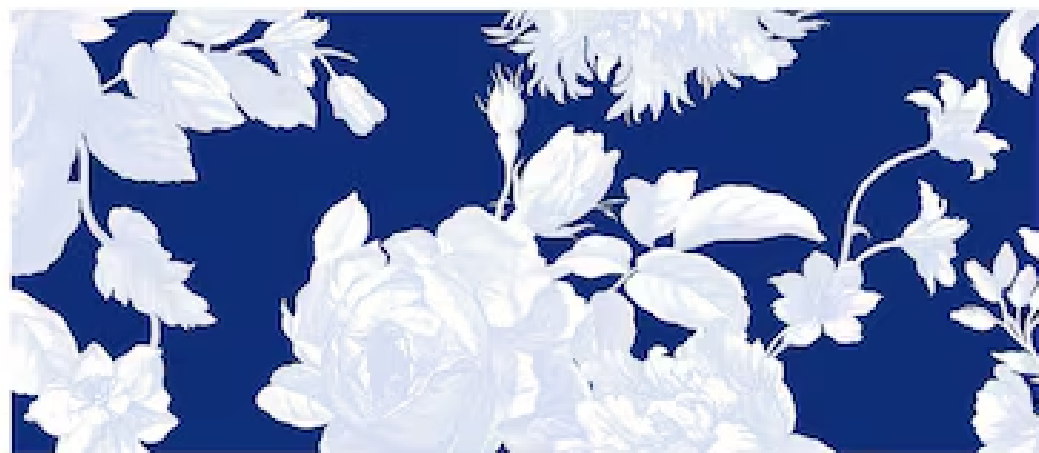


impresión
de muestras

Rapport ≠ Pattern



estampa = composición infinita
(pattern)



Deco & Papelería

- › tela vinilica para pared
- › tarjetas + libretas



Papelería
› packaging
de regalos





Deco & Blanco

- › tela vinilica para pared
- › mantel
- › sábanas y almohadones

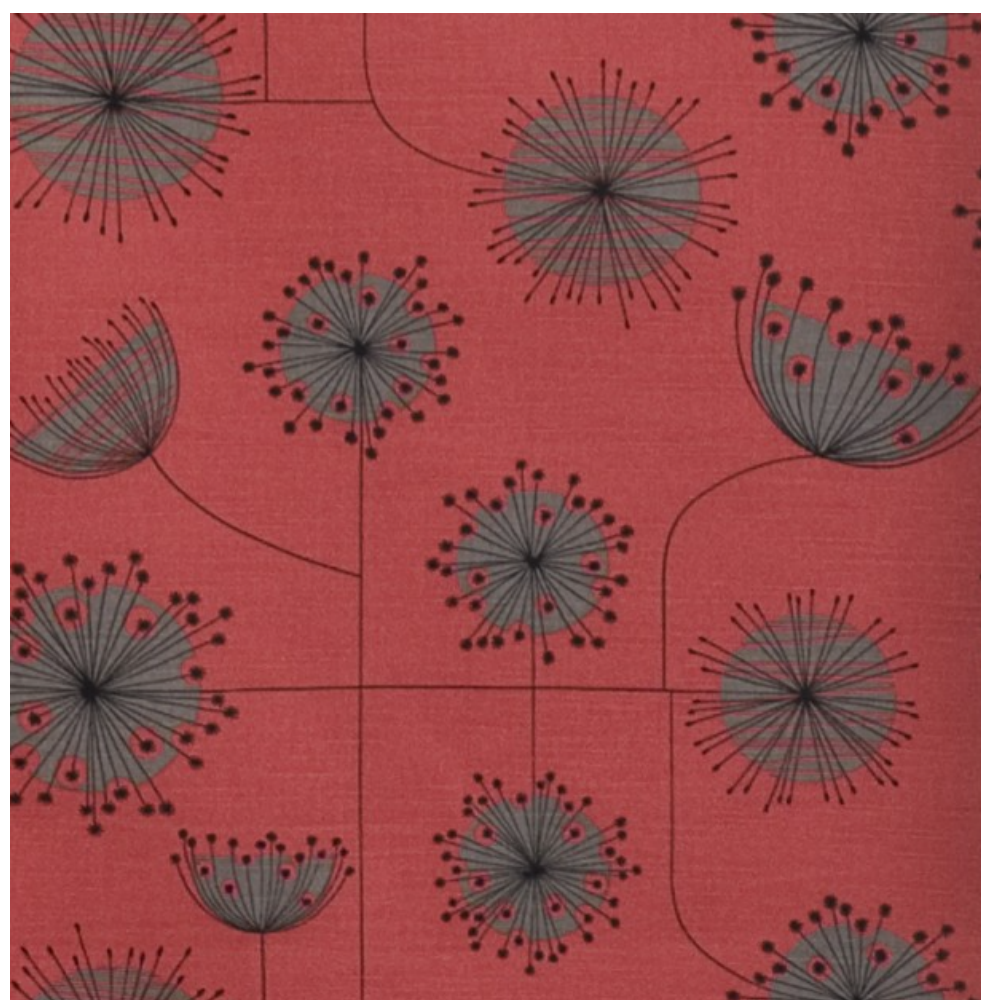




Deco & Blanco

> sábanas

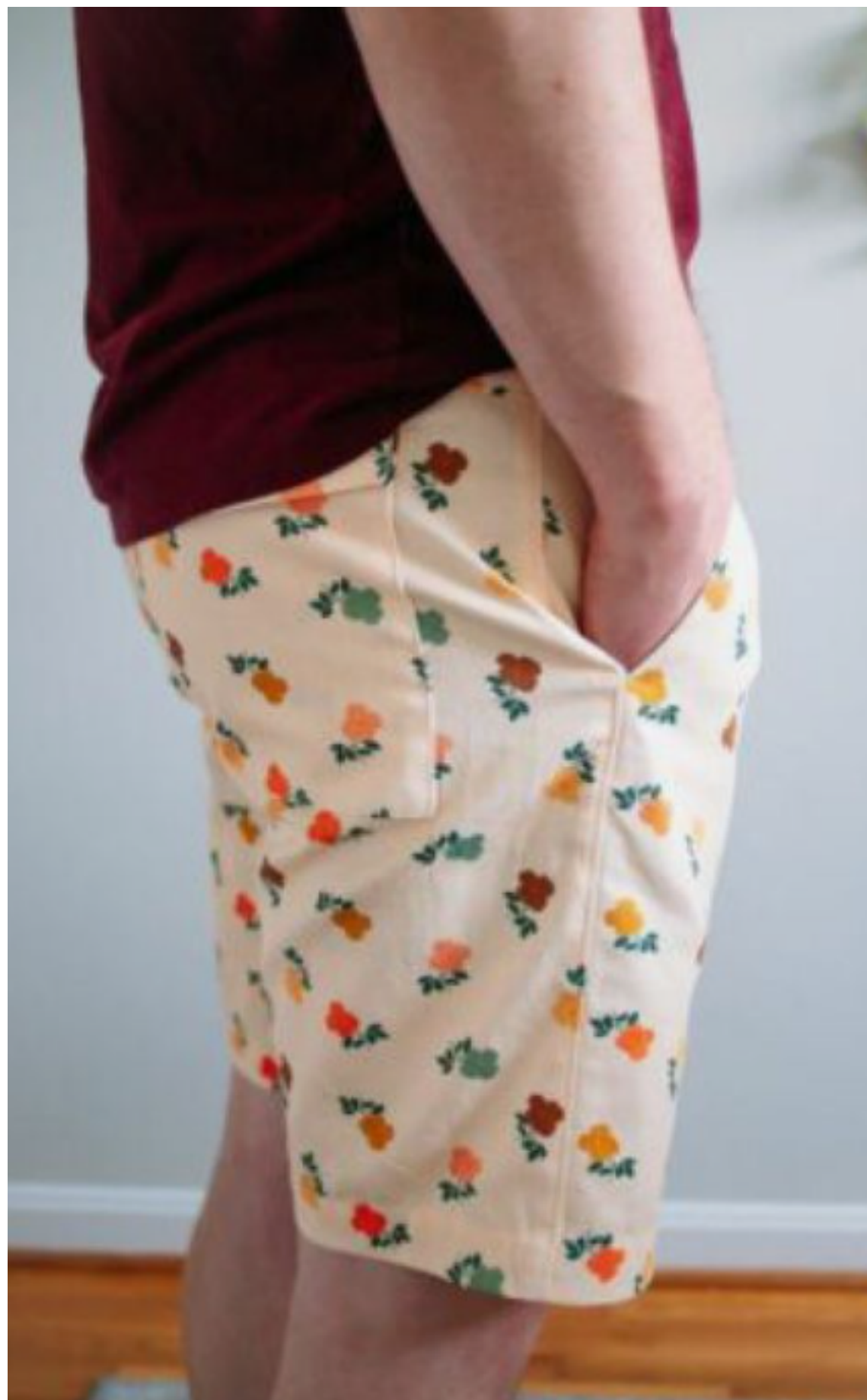
> almohadones





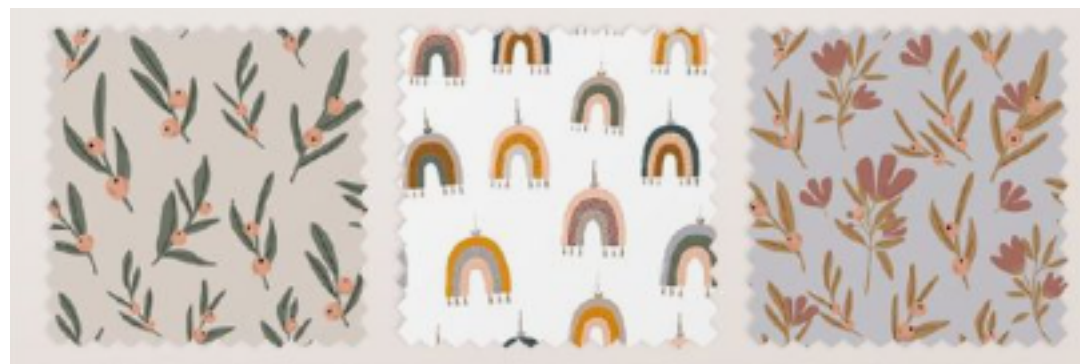
Accesorios & Complementos

- › tote bags
- › clutch



Indumentaria

- › camisas
- › bermudas



Indumentaria Infantil

- > vestidos
- > remeras

Trabajo Práctico 1 primera parte

1. Cuando hacemos diseño de autor, debemos definir:

- › ¿Qué vamos a hacer?
- › ¿Cómo lo vamos a hacer?
- › ¿Para quién lo vamos a hacer?

* esto se define antes y es parte del proceso de diseño

2. Antes de definir, es importante: *empatizar* con cada elemento que interviene en la problemática o desafío que intentaremos resolver.

3. Desarrollo de Moodboard, para conocer al comitente (nosotrxs mismxs)

4. Desarrollo de Mapa de Empatía, para conocer a lxs destinatarixs

Cronograma

ABRIL 30: Clase teórica + consignas de trabajo: primera parte
moodboard & mapa de empatía
desarrollo en taller / entrega digital (próximo martes)

MAYO 07: Paseo con equipo de Biología
+ Clase teórica, segunda parte: síntesis

MAYO 14 y 21: Trabajo de taller: síntesis gráfica

MAYO 28: Entrega: síntesis gráfica

JUNIO 04: Recuperación

JUNIO 11: Clase teórica, tercera parte + Esquicio: Composición
de rapport + patterns

JUNIO 18: Desarrollo de patterns + diseño pieza final

JUNIO 25: Selección + Color + pruebas de impresión

JULIO 02: ENTREGA FINAL

JULIO 04: Recuperación

