



Resumen

El presente proyecto de Aplicación Profesional, se desarrolla en el marco de Trabajo Final de Grado. Este consiste en el desarrollo de una propuesta de diseño de indumentaria versátil, sin género, desarrollada mediante una moldetría interactiva, permitiendo la edición e intercambiabilidad de las partes que conforman una prenda. Esta será pasible de deconstrucción, replanteando un vínculo con la pieza que habilita la constante construcción. De esta manera se abre paso a una atemporalidad, en vista de una sostenibilidad, en las formas de consumo. Dentro de esta se observarán tres tópicos que se entrelazan para conformar un aporte innovador. El principal de los abordajes es la interacción que se genera entre usuario y la

prenda, el segundo tópico, trata de un planteo social contemporáneo, en vista de una sociedad sin división de género, y, finalmente, la moda lenta como una política de desarrollo sostenible en la industria. Estas características, atravesadas por el contexto social contemporáneo, son las que sirvieron de disparador para proponer una nueva mirada sobre la indumentaria y mostrar cómo ésta se encuentra, inevitablemente, atravesada por lo humano. A partir de las exigencias que produce este periodo de cambios, se propone un espacio de innovación, incorporando nuevas prácticas disruptivas que conduzcan a la conformación, no sólo de nuevos productos, sino de nuevas maneras de pensar, actuar y consumir.

Palabras claves

Interacción _____

Sin género Deconstrucción

Versatilidad _____ **Moda lenta**

Abstract

This present project of professional application is developed in the frame of Final Work of Grade. It consists on the development of a proposal of a versatile clothing design, genderless, through an interactive molding, allowing the changeability and edition of its parts that builds the clothes. The clothing will be passable of deconstruction, rethinking the ways a dress establishes a constant construction. Therefore it sets the game for an atemporality, in search of sustainability in the ways of consumption. Digging on the matter, it can be observed three main topics that produce a *laisson* of knowledge, generating an innovating product. The main approach is the interaction generated on consumers and the clothing itself.

The second main topic is on a contemporary and social discussion, pregonating a genderless society. Last but not least, slow fashion as a policy of sustainability on the development of the industry.

These categories, cut through a specific contemporary context, are used to trigger new proposals and ways of approaching the industry, showing how it's proceeding –always been pierced by human work and interaction -. Based on the requirements of this turnings-tables-time it's proposed a place of innovation, incorporating new disruptive praxis, leading the materialization of not only new products but also a new way of thinking, acting, and most important, consuming.

Keywords

Interaction _____
Genderless Deconstruction
Versatility _____ **Slow fashion**