



**República Argentina – Universidad Nacional de Moreno**  
“2022 - Las Malvinas son argentinas”

**Departamento de Ciencias Aplicadas y Tecnología**

**Disposición**

**Número:** UNM-DCAYT 28/22

**Referencia:** Anexo

**Universidad Nacional de Moreno**

**PROGRAMA ASIGNATURA:** Taller de Diseño I. (240010)

**Carrera:** Diseño INDUSTRIAL (Plan de estudios aprobado por Resolución UNM-CS N°952/22)<sup>1</sup>

**Carrera:** DISEÑO de INDUMENTARIA (Plan de estudios aprobado por Resolución UNM-CS N°953/22)<sup>2</sup>

**Carrera:** DISEÑO en COMUNICACIÓN VISUAL (Plan de estudios aprobado por Resolución UNM-CS N°954/22)<sup>3</sup>

**Carrera:** DISEÑO MULTIMEDIAL (Plan de estudios aprobado por Resolución UNM-CS N°955/22)<sup>4</sup>

**Área:** Prácticas de Diseño

**Trayecto Curricular:** Ciclo Común Introductorio.

**Período:** 1° Cuatrimestre – Año 1

**Carga Horaria:** 96 (noventa y seis) horas

**Vigencia:** a partir del 1<sup>er</sup> Cuatrimestre 2023

**Clases:** 32 (treinta y dos)

**Régimen:** regularidad

**Responsable de la asignatura:** DI De Rose Roberto

**Programa elaborado por:** DI De Rose Roberto

**Fundamentación:**

El Taller de diseño es el eje de consolidación de los conocimientos adquiridos en el resto de las asignaturas de los planes de estudios de las carreras de Diseño del Departamento de Ciencias Aplicadas y Tecnología.

El primer nivel será un ciclo introductorio, donde los / las estudiantes se concentrarán en la resolución de problemáticas de diseño básicas de carácter conceptual – elemental, que le permitirán adquirir las primeras nociones relacionadas a una metodología proyectual.

Allí el estudiante ejercitará la resolución de problemas prácticos bajo la supervisión de los /las docentes con la apoyatura teórica del docente a cargo.

<sup>1</sup> Reconocimiento oficial y validez nacional del título en trámite

<sup>2</sup> Reconocimiento oficial y validez nacional del título en trámite

<sup>3</sup> Reconocimiento oficial y validez nacional del título en trámite

<sup>4</sup> Reconocimiento oficial y validez nacional del título en trámite

El taller constituye, en la mayoría de los casos, la primera aproximación del estudiante con la profesión y con las modalidades de trabajo vinculadas al diseño. En él debe adquirir “la impronta” de una profesión interdisciplinaria y ordenar sus procesos de elaboración y materialización de ideas.

### **Objetivos Generales:**

- Consolidar cualidades y prácticas para el análisis reflexivo.
- Capacitar para identificar problemáticas y desarrollar soluciones a las mismas.
- Reconocer e implementar los métodos de desarrollos proyectuales.

### **Contenidos Mínimos:**

Estudio y comprensión del proceso proyectual para la resolución de problemáticas elementales de los productos de diseño. Comprender el campo de incidencia del diseño en los procesos productivos. Interpretación y aplicación de requerimientos, necesidades, forma, función y tecnologías como componentes del proceso proyectual.

### **Programa:**

#### ***Unidad N° 1: El diseño: definiciones y contextualización.***

Conceptualización del término diseño, surgimiento, alcances, principales definiciones y campos de acción. Identificación y reconocimiento de las personas como usuarios de los productos de diseño. Comprensión e identificación de las necesidades y requerimientos para resolver un problema de modo directo e indirecto. Valoración del tipo de vínculo que se establece entre el diseñador, el producto diseñado, los medios de producción, el usuario y la comunidad.

#### ***Unidad N° 2: El diseñador/ar: su rol en la comunidad.***

Como entendemos a la diseñadora y al diseñador. Diferentes roles para desempeñar, elementos comunes y factores diferenciales en la actividad profesional. Definiciones del campo de acción de la actividad proyectual. El rol del diseñador/a en la vida contemporánea. El/la diseñador/a como elemento transformador de la vida cotidiana de las personas.

#### ***Unidad N° 3: Prácticas proyectuales.***

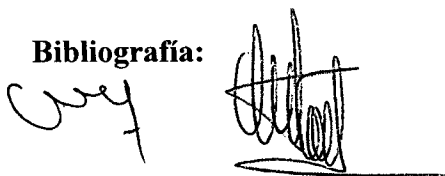
Introducir al alumno en el campo objetual de las disciplinas proyectuales (Industrial, indumentaria, Comunicación visual y multimedial) para analizar, comparar e interpretar las especificidades y los bordes disciplinares.

Generar una acción instrumental, donde se desarrolle y provea de una primera aproximación a las técnicas, metodologías, experimentación y reflexión que permitan un arribo a la acción proyectual.

Aproximación a la acción proyectual, introduciendo las variables del proyecto: materialidad, materiales, tecnología, procesos, la función, relación usuario objeto.

Experimentación con distintos materiales (papel cartón, madera, metales, plásticos, telas, etc.) con el fin de dominar instrumentos de materialización y técnicas de elaboración.

### **Bibliografía:**





**República Argentina – Universidad Nacional de Moreno**  
“2022 - Las Malvinas son argentinas”

**Departamento de Ciencias Aplicadas y Tecnología**

**Disposición**

- BONSIEPE, G. (1980). Teoría y práctica del diseño industrial: elementos para una manualística crítica. Ed. GG
- BOZANO J. (1998). Proyecto: Razón y esperanza. Ed Eudeba.
- BÜRDEK, B. (1994) Diseño, teoría y práctica del diseño industrial. Ed. GG.
- CAMPI, I. (2020) ¿Qué es el diseño? Ed GG.
- COSTA, J (2019) La forma de las ideas. Ed Experimenta.
- JONES, Christopher. (1978). Métodos de diseño. Ed. Gustavo Gili, Barcelona.
- MARI, E. (2021). Proyecto y pasión. Ed GG
- MUNARI, B. (1983) ¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual. Ed. GG.
- LUPTON, E Y MILLER, A (1994). El abc de la Bauhaus y la teoría del diseño. Ed. GG.
- GIMENEZ. E (2018). Coordenadas de diseño. Ed Diseño.

**Objetivos pedagógicos:**

- i. Introducir a los / las estudiantes en los principios básicos del diseño mediante la resolución de problemáticas simples bajo la modalidad aula taller.
- ii. Fomentar el pensamiento creativo a partir de las experiencias individuales y colectivas que desemboquen en la generación de prácticas proyectuales grupales.
- iii. Impulsar en los/las estudiantes la posibilidad de generar sus propias hipótesis, de confrontarlas, rechazarlas y/o aceptar otras diferentes, entendiendo que el error es una instancia del aprendizaje y no un síntoma de fracaso.
- iv. Formar en los estudiantes el espíritu proyectual para interpretar necesidades y dar respuesta a las mismas mediante el planteo del proceso proyectual contemplando: una aproximación metodológica de carácter propositivo para adquirir y generar conocimiento a partir de la identificación, formulación y resolución de problemas.

**Metodología de trabajo:**

Esta etapa está concebida como un ciclo de formación inicial, introductoria y transversal a todas las carreras de Diseño de la Universidad Nacional de Moreno. Aquí se busca aproximar a los conocimientos básicos de diseño, brindándole a los estudiantes nociones para el abordaje de la disciplina proyectual.

Este ciclo de formación proyectual en diseño involucra conocimientos introductorios sobre herramientas conceptuales e instrumentales, teóricas y prácticas para resolver problemáticas de diseño elementales.

Para la implementación de este ciclo se propone la modalidad aula taller, cuya premisa es: aprender haciendo, con el objetivo principal de generar espacios de reflexión, experimentación, sociabilización y ejercitación grupal, fomentando el aprendizaje analítico y crítico.

Dicha modalidad brindará a los estudiantes la capacidad de plasmar los contenidos teóricos adquiridos en la resolución de problemáticas específicas basándose en las particularidades de cada una de las demandas propuestas. Este tipo de prácticas fortalecerán la comprensión de los elementos formales, funcionales, estéticos y creativos.

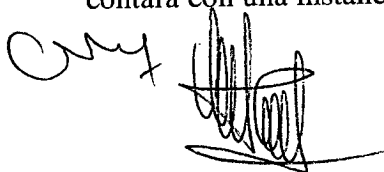
### **Evaluación y aprobación:**

Para la aprobación de la asignatura, se adoptan las siguientes modalidades

#### **– Por promoción directa**

Para la aprobación de la asignatura por el Sistema de Promoción al finalizar el Curso Lectivo, el alumno deberá contar con los siguientes requisitos:

- a. Asistencia 75 % (setenta y cinco por ciento) clases prácticas
- b. Aprobación 100 % (cien por ciento) de los trabajos de Taller con calificación 4 (cuatro) o superior. Cada una de las entregas de los trabajos de Taller contará con una instancia de recuperación.

A handwritten signature in black ink, consisting of a stylized 'C' followed by a series of loops and a horizontal line at the end.