



República Argentina – Universidad Nacional de Moreno
"1983/2023 - 40 AÑOS DE DEMOCRACIA"

Departamento de Ciencias Aplicadas y Tecnología

Disposición

Número: UNM-DCAYT 7/23

Referencia: Anexo I

UNIVERSIDAD NACIONAL DE MORENO

PROGRAMA ASIGNATURA: Taller de Diseño II. (240015)

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

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

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

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

Área: Prácticas de Diseño

Trayecto Curricular: Ciclo Común Introductorio.

Período: 2° Cuatrimestre – Año 1

Carga Horaria: 96 (noventa y seis) horas

Vigencia: a partir del 2° 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 (primer y segundo cuatrimestre) 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. Si bien ambas asignaturas forman parte del mismo ciclo introductorio y se trabaja con las mismas nociones y conceptos, el grado de complejidad, ya sea por cambios de escalas o usos propuestos, permitirán un mayor despliegue de comprensión del proceso proyectual. En este sentido, el/la estudiante ejercitará la resolución

¹ Reconocimiento oficial y validez nacional del título en trámite

² Reconocimiento oficial y validez nacional del título en trámite

³ Reconocimiento oficial y validez nacional del título en trámite

⁴ Reconocimiento oficial y validez nacional del título en trámite

de problemas prácticos bajo la supervisión de los /las docentes con la apoyatura teórica del docente a cargo.

Así, 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:

- Comprender el perfil profesional del diseñador inserto en una realidad histórico-social.
- Identificar las particularidades de cada uno de los tipos de diseño y su área de trabajo.
- Introducir a los estudiantes en el estudio de las distintas fases de la metodología proyectual

Contenidos Mínimos:

Estudio sobre teoría y metodología, ideación y concepción del proyecto. Métodos de investigación y experimentación propios de los procesos de diseño. Resolución de problemáticas específicas de cada diseño de modo transversal. Análisis de contextos, usuarios y necesidades

Programa:

Unidad N° 1: Practicas proyectuales.

Introducción al campo proyectual a partir de construir imaginarios conceptuales en función de resolver situaciones pre establecidas como problemas y considerando determinados condicionantes.

Unidad N° 2: Practicas metodológicas.

Desarrollo de diferentes modalidades de abordaje de los problemas y temas a considerar en un proyecto. Experimentación sobre los caminos de intervención y generación de alternativas de materialización de los productos de diseño de las diferentes orientaciones.

Unidad N° 3: Practicas de materialización.

Las formas, materiales y tecnologías posibles que intervienen en los proyectos. Desarrollo de una producción y documentación tanto el proceso como el producto final con sus especificaciones y diferentes modos de representación en dos, tres y cuatro dimensiones con incorporación de sonidos, movimientos y construcción de relatos audiovisuales.

Bibliografía:

- 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.





República Argentina – Universidad Nacional de Moreno
"1983/2023 - 40 AÑOS DE DEMOCRACIA"

Departamento de Ciencias Aplicadas y Tecnología

Disposición

- 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.
- ALEXANDER L. y MEARA T. (2020) Lecciones Fundamentales de Arte y Diseño. Comunicación, moda y textiles, bellas artes y diseño tridimensional. Ed. Blume
- BRAMSTON D. (2009) Bases del Diseño de producto. De la idea al Producto. Ed. Parramón Arquitectura y Diseño.
- CALVERA A. (2007) De lo bello de las cosas. Materiales para la estética del diseño. Editorial GG Diseño.
- CHIAPPONI M. (1999). Cultura social del producto. Ed. Infinito.

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, estético y creativos.

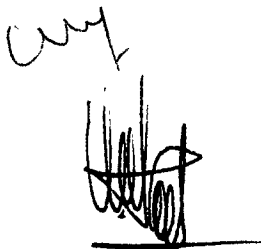
Evaluación y aprobación:

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.

Handwritten signature and a circular stamp, likely an official seal or signature of an authority.