



Programa

1. DATOS GENERALES

| | | | |
|-------------------------------------|---|-----------------------|--|
| GRUPO DE CARRERAS | DISEÑO | | |
| CARRERA | DISEÑO INDUSTRIAL | | |
| PLAN DE ESTUDIOS ORD. N° | Ord. 24/05 CD - 04/06 C.S (Diseño Industrial) | | |
| ESPACIO CURRICULAR | DISEÑO DE PRODUCTOS 1 | | |
| RÉGIMEN | Anual | CURSO | Segundo |
| CARGA HORARIA TOTAL | 224hs | CARGA HORARIA SEMANAL | Virtual: 8hs* - Presencial: 2hs** *En el marco de emergencia sanitaria actual. **De acuerdo a la factibilidad y en el marco de Protocolo FAD |
| FORMATO CURRICULAR | Taller | | |
| AÑO ACADÉMICO | 2021 | CARÁCTER | Obligatorio |
| CORRELATIVIDADES PARA EL CURSADO | Introducción al Diseño, Dibujo Técnico, Dibujo a Mano Alzada | | |
| CORRELATIVIDADES PARA LA EVALUACIÓN | Geometría Descriptiva I y II, Técnicas de Maquetaría | | |
| EQUIPO DE CÁTEDRA | Profesora Titular: Mgter DI Laura Braconi J.T.P.: DI Carlos Guinea JTP: DI Cecilia Lasagno Ayte. 1ra: DI Ernesto Fiorentini | | |
| HORARIOS DE CLASE | Martes y Jueves de 8.30 a 12hs | | |
| HORARIOS DE CONSULTA | Virtual: Prof Titular: Martes y Jueves de 12 a 13 hs JTP.: Viernes de 18 a 19 hs. JTP: Miércoles de 9 a 10hs Ayte. 1ra: Martes y Jueves de 12 a 13hs. | | |
| MOVILIDAD ESTUDIANTIL | SI Cant. De Alumnos: hasta 3 | | |

2. FUNDAMENTACIÓN

El Diseño es una disciplina proyectual que se desempeña en el campo productivo, tecnológico, científico y social, que brinda un servicio a la sociedad, con el fin de lograr su desarrollo y que en definitiva traza la identidad y desarrollo cultural de nuestra región. Es decir, que “más allá de sus evidentes implicaciones económicas, el diseño es también un factor de mejora para el conjunto de la sociedad, que contribuye a elevar el progreso, la calidad de vida y el bienestar de las personas, y todo ello de manera sostenible” (Ogel, 2012). Es por ello, que nos detendremos en destacar el

aporte del diseño en generar bienestar y mejorar la calidad de vida de las personas, sin dejar de conocer las implicancias económicas en el desarrollo de la actividad productiva en articulación con el territorio local.

Ya hace varios años que la profesión del diseño ha ido cambiando. Hoy transitamos por fuertes transformaciones, cambios en el contexto y tienen un efecto directo en el diseño y en la manera de hacer diseño: la globalización como hecho económico indiscutible, nos presenta problemas no solo de índole proyectual, también de índole cultural, de tradiciones y costumbres y muchas veces, nos interpela pensando en ir en contra de esas tendencias globalizadoras. Es decir, tiene que ver la posibilidad de responder a necesidades locales, responder a usuarios locales y sus propias expectativas.

Las tecnologías, también se presentan con un panorama interesante de cambio, pero con un valor económico para considerar, es decir, con tantos cambios vertiginosos no están disponibles para todos. Especialmente en países latinoamericanos o en países en vías de desarrollo, no se cuenta con todas las últimas tecnologías. Otro panorama asociado es que las pymes no pueden invertir en tecnología. Por ello, como diseñadores debemos ser conscientes de tales cambios y aprovechar todo lo existente y dentro de eso, explorar al máximo la tecnología y sus formas diferentes. Lo que implica, conocer qué existe en nuestro territorio. Eso lleva a pensar en formas de producción (tradicionales y nuevas) y en formas de comercialización distintas.

Mendoza se encuentra entre las provincias de mayor desarrollo relativo del país y se destaca por su capital humano, infraestructura, recursos naturales. La provincia se ha caracterizado por su tradicional producción agrícola, a la que se le suma la minería y el crecimiento en el desarrollo turístico, distribuidos a lo largo de la provincia. Esa producción tradicional derivó en la industrialización de materia prima, lo que implica un desarrollo industrial con incorporación de tecnología.

En forma paralela, las últimas décadas han sido la antesala del debate en torno al medio ambiente, de cómo contribuimos como sociedad y como profesionales a los altos niveles de contaminación en contraposición con otros países que protegen a su sociedad y estimulan al pensamiento sustentable.

Hoy el Diseño en un contexto de cambios permanentes de avances y de retrocesos industriales, participa, colabora y coopera con el sector productivo local en dar respuestas a problemas de nuestro contexto. Por ello, es muy importante que el alumno en su proceso formativo comience a conocer las características propias de nuestro territorio, tipos de empresas, sistemas de producción y pueda comprender que, en nuestro entorno, pueden abrirse oportunidades que le dan potencialidad al sector productivo a través de la incorporación de diseño como respuesta posible e innovadora en las condiciones actuales y futuras.

Consideramos sustancial asumir como Universidad pública la responsabilidad en la formación de futuros diseñadores industriales, que serán los responsables de la estructuración de nuestro entorno objetual.

Así el foco de *Diseño de Productos 1* es la formación del alumno en el campo del conocimiento y

desarrollo de capacidades proyectuales, en la formación de su propio juicio crítico, con responsabilidad social y con autonomía ante problemas de diferente naturaleza de nuestro entorno cotidiano que requieran la participación del diseño.

Nuestra propuesta para *Diseño de Productos 1*, se enmarca en los objetivos planteados por el Ciclo Formación General de la carrera de Diseño Industrial. Los mismos proponen según indica el actual Plan de Estudio (Ord. 24/05 CD).

En síntesis, acompañamos al alumno en el inicio de este Ciclo General de la carrera y en su proceso de enseñanza-aprendizaje con este espacio curricular. Por ello, en *Diseño de Productos 1* nos proponemos realizar un enfoque atendiendo especialmente al usuario para quien vamos a diseñar, orientado a nuestro contexto socio - económico, tratando de enfatizar el desarrollo local y sustentable con aportes desde el Diseño, rescatando recursos (económicos, tecnológicos, materiales, humanos, simbólicos, culturales entre otros) propios de la región.

Nos proponemos un abordaje de problemáticas observando y comprendiendo el rol del usuario en un contexto (socio-cultural, ambiental, económico, productivo, etc.), que nos permitirán el desarrollo no sólo de capacidades proyectuales propias de la disciplina; sino también el desarrollo de una conciencia crítica en cuanto a la generación de nuevos productos, sus formas de producción y el impacto que ello implica, en la sociedad y en el ambiente.

A partir de eso, planteamos desarrollar los trabajos **ubicados en ese contexto** con **problemáticas de baja complejidad**, para atender a la resolución de las mismas, siendo centrales los actores que intervienen, las formas de interacción entre usuario-objeto, el sistema productivo y el desarrollo local.

Para ello, en *Diseño de Productos 1* nos valemos de diferentes estrategias metodológicas en las cuales destacamos el proceso proyectual con una mirada flexible, que permite dar respuestas a diferentes planteos a través del manejo eficiente de las herramientas básicas.

De esta manera pensamos que el alumno, afianza sus conocimientos y capacidades vinculadas al Diseño Industrial, incorporando el diseño desde una perspectiva amplia con conocimiento del contexto socio-productivo, con responsabilidad ambiental, de modo de poder colaborar en la construcción de una base más consolidada, para poder transitar posteriormente el Ciclo de Formación Profesional de la carrera.

3. PROPÓSITOS / COMPETENCIAS

Se espera que al finalizar el cursado de DP1, los alumnos se hayan apropiado de conocimientos y de capacidades proyectuales, tales como:

- Capacidades para resolver problemas de Diseño Industrial de baja complejidad, con

pensamiento creativo y respetando el error como parte del proceso de aprendizaje.

- Desarrollar prácticas proyectuales para dar respuesta a requisitos preestablecidos total o parcialmente, de necesidades generales y ubicadas en un contexto, como parte de un aprendizaje colaborativo y autónomo a través del proyecto.
- Practicar la prefiguración de objetos como respuesta global, a partir del conocimiento de necesidades, de la función de los objetos y de la relación de uso, del material, de la tecnología y del ambiente, en base a pautas metodológicas básicas, con una actitud crítica hacia las consecuencias éticas, sociales y ambientales del diseño industrial.
- Demostrar un nivel básico en la representación bi y tri dimensional, como en la documentación de las propuestas para la comunicación de proyectos, a través de técnicas diferentes, adecuadas al diseño industrial.

4. CONTENIDOS (*Ejes / Unidades*)

Diseño industrial en el contexto local. Diseño como factor de desarrollo local.

Objeto. Producto. Tipificación. Análisis. Necesidades humanas. Necesidades (individuales y colectivas).

Estructura. Artificiales y Naturales. Conformación simple y con partes, objetos sin y con mecanismos sencillos (uniones desmontables, fijas y articuladas).

La función. Su clasificación. Elementos para la comunicación. Interfaz operativa simple.

Principios morfogenéticos: la forma como resolución a problemas funcionales, estructurales, de uso y tecnológicos. Expresión formal: La forma desde lo sintáctico, el material y la tecnología.

Proceso proyectual: Problema-necesidad. Idea de diseño. Factores concurrentes: factores antropométricos y funcionales; de los materiales y de la tecnología; aspectos estructurales. Definición. Solución.

5. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

Diseño de Productos 1 se propone a través de 'análisis de producto' y del 'proyecto' introducir al alumno en la metodología del proceso proyectual y en desarrollar ejercicios de observación de una realidad objetual de nuestro entorno cotidiano.

Para ello, se sostendrá como estrategia la observación, análisis y crítica permanente, iniciando con la estrategia de observación de 'un entorno cercano, la Universidad', para incrementar paulatinamente la complejidad de los proyectos a partir de la observación e interacción con otros actores, para dar respuesta a problemas concretos a través del Diseño de Producto.

Todas las actividades tienen por fin el estimular el desarrollo autónomo de resolución de problemas y/o detección problemas en los que el diseño puede participar.

En este proceso participa de manera activa la evaluación como una instancia formativa y fundamental del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Es sustancial mencionar que, a través de dichos proyectos y análisis de producto, se abordarán los contenidos teóricos que se concretan en cuatro (4) PROYECTOS de DISEÑO, entendidos como Trabajos Prácticos. Dichos PROYECTOS tendrán una secuencia donde el alumno vivencia la práctica proyectual con la incorporación de contenidos teóricos pertinentes.

Estos PROYECTOS se inician con actividades de anticipación denominadas 'actividades previas' al desarrollo de proyecto, que consiste en una aproximación al tema seleccionado, a través de diferentes ejercicios planificados para cada uno.

La práctica proyectual propiamente dicha se concretará con actividades grupales e individuales, con ejercicios de estímulo creativo, análisis objetual, prácticas formales, bocetos, comprobaciones estructurales, búsqueda y experimentación de materiales y/o tecnologías que se incorporan durante el desarrollo del año.

Se prevé a lo largo del año tanto el trabajo individual como en grupo de alumnos, actividades necesarias en el ámbito de diseño, con el fin de estimular sinergia de los saberes individuales y grupales.

Finalmente es relevante promover acciones que beneficien la comunicación de los proyectos desarrollados, para ello, actividades como informes escritos (Informes Técnicos), la claridad de la expresión verbal, la calidad de las presentaciones hasta las argumentaciones elaboradas para defender los proyectos de modo individual y grupal son aspectos importantes que se vivencian en *Diseño de Productos 1*.

Los proyectos se describen a continuación:

PROYECTO 1

Diseño espontáneo en la cocina.

Se propone como trabajo proyectual la resolución de un problema acotado, que los alumnos deberán resolver a partir de sus conocimientos previos, en un tiempo breve, dando respuesta desde la creatividad al problema. Este proyecto inicial busca en el alumno que a través de la espontaneidad, la creatividad y la comunicación expresar soluciones a problemas simples de diseño.

OBJETIVOS

- Promover la observación, la creatividad y con ello, innovaciones con aportes desde el diseño en el ámbito cotidiano
- Comprender y resolver problemas de baja complejidad en el ámbito doméstico.
- Lograr un nivel básico en la representación bi - dimensional.
- Diagnosticar el nivel de comprensión y análisis de un problema de baja complejidad, la iniciativa del alumno, su capacidad de observación y el dominio de herramientas elementales del dibujo.

Tiempo de duración: 4 clases

PROYECTO 2

Diseño de un organizador multifunción para trabajo en la huerta

TEMÁTICA: **Diseño y Agricultura Familiar**

Nos situamos en la zona urbana en la cual, muchas familias mendocinas, tienen una estrecha



relación con la naturaleza, les agrada el consumo natural y especialmente orgánico. Así en espacios reducidos, poseen algún árbol frutal en su propio jardín, buscan producir para el autoconsumo con su 'pequeña huerta'. Algunas personas complementan el empleo de macetas para plantar e iniciarse en el cultivo de algunas aromáticas. Surge como necesidad, facilitar la organización de los diversos elementos que se emplean para la huerta en casa. Por lo tanto, proponemos el diseño de un organizador multifunción que permita el guardado y traslado, de un punto a otro de estos espacios al aire libre, de diferentes herramientas pequeñas para trabajar los cultivos, además de otros elementos.

REQUISITOS

- De uso individual en el ámbito del jardín.
- Debe responder a las necesidades de almacenamiento organizado de herramientas y otros elementos, necesarios para la actividad, todos de pequeñas dimensiones.
- Debe permitir transportarse dentro del espacio de uso.
- Uso de materiales como el PRFV, tecnología disponible en la provincia. Se podrá combinar con otros materiales y tecnologías secundarias en menor proporción.

OBJETIVOS

- Promover innovaciones con aportes desde el diseño en el ámbito de la agricultura familiar (urbana) en nuestra provincia.
- Comprender y resolver problemas de baja complejidad del entorno de la agricultura familiar con aportes del diseño industrial y responder a ellos, teniendo en cuenta las siguientes variables: función, uso, tecnología y la expresión del material y forma.
- Lograr un nivel básico en la representación bi y tridimensional.

ACTIVIDADES PREVIAS

- Observación y análisis del contexto.
- Relevamiento y análisis del producto semejantes. Sistematización de la información relevada.
- Reconocimiento de materiales y tecnologías disponibles y asociadas al proyecto.

DESARROLLO

- Definición del problema: objeto, usuario, contexto y situación de uso.
- Desarrollo de alternativas. Uso de técnicas de creatividad. Idea de diseño.
- Ajustes y modelos funcionales de estudio.
- Selección de propuesta en función de la factibilidad de ejecución y de los requisitos previstos para el trabajo.

ENTREGA FINAL

Según especificaciones de la cátedra en presentación digital:

- Perspectiva del objeto, secuencia de armado y de uso.
- Plano técnico: vistas fundamentales acotadas a escala reducida.
- Maqueta en escala reducida.

Las 'actividades previas' serán grupales (hasta 3 alumnos) y las 'actividades desarrollo' serán individuales.

Tiempo de duración: 16 clases

CONTENIDOS TEÓRICOS

Diseño industrial. Rediseño. Alcances del diseño en el territorio, en el marco de la agricultura. Estrategias de diseño.

Necesidades del usuario. Objeto: Función y uso. Interfaz operativa y comunicativa de baja complejidad.

Estructura. La forma como respuesta a un problema estructural. Tipos de estructuras naturales y artificiales.

Conformación: simple. Uniones mecánicas. PRFV.

Principios morfogenéticos: la forma como resolución a problemas funcionales, estructurales, de uso y tecnológicos.

Proceso proyectual. Idea de diseño. Biomimesis como respuesta al problema y estrategia creativa.

Factores concurrentes: factores antropométricos y funcionales; de los materiales y la tecnología; aspectos estructurales.

BIBLIOGRAFÍA SUGERIDA

- D'Arsie, D. (1986) Plásticos reforzados con fibra de vidrio. Bs As.: Americalee
- Gasca, Juan y Zaragoza, Rafael (2015) "Designpedia. 80 herramientas para construir tus ideas". Bs As: LID Editorial Empresarial.
- Hudson, J. (2009) "Proceso. 50 productos de diseño. Del concepto a la fabricación". Barcelona: Blume
- Luna Pabello, S. (2014) "Taller de materiales 2. Plásticos. Manual de trabajo" Centro de Investigaciones de Diseño Industrial. Facultad de Arquitectura. UNAM
- Morris, Richard (2009) "Fundamentos del diseño de productos". España: Parramon Arq y Diseño.
- Ramírez, Ramiro *et al* (2012) "Diseño de Productos: Una oportunidad para innovar" INTI. Bs As.
- Rodgers, Paul y Milton, Alex (2011) "Diseño de producto". Barcelona: Promopress
- Venturini, Edgardo (2011) "Diseño para un mundo sustentable. Reflexiones teóricas y experiencias en diseño industrial". Córdoba: Fac de Arq, Urbanismo y Diseño. UNC.

*** Se complementará con Documentos de Cátedra: Material mediado por los docentes para los contenidos teóricos del TP*

PROYECTO 3

Diseño de un kit transportable

TEMÁTICA: **Diseño y Economía Social**

Mendoza cuenta con más de 400 emprendedores y artesanos que están registrados dentro del sistema formal de la Economía Social y Solidaria (ESyS). Estos emprendedores cubren diferentes sectores: alimentos, textil, cueros, madera, juguetes, entre otros

Sostenemos que desde el diseño podemos realizar aportes al trabajo de los emprendedores, con el fin de mejorar no sólo sus productos sino también contribuir a poner en valor el trabajo realizado por emprendedores de la ESyS. Proponemos diseñar un kit asociado a productos de un mismo emprendedor y que permita ponerlos en valor, vinculado a situaciones como comer y beber en diferentes momentos del día.

REQUISITOS

- Considerar el perfil del emprendedor y los objetos que produce.
- Emplear tecnología local: uso de madera maciza (listones y tablas) y material laminar flexible, disponibles comercialmente en Mendoza.

OBJETIVOS

- Observar, analizar y comprender problemáticas reales del contexto y brindar soluciones creativas a través de una práctica proyectual.
- Observar, entender y sistematizar procesos constructivos de baja complejidad.
- Prefigurar objetos teniendo en cuenta la función, el uso, el material, la tecnología y el ambiente.
- Lograr un nivel básico en la representación bi y tri dimensional.

ACTIVIDADES PREVIAS

- Conocer el contexto, ámbito ferial y perfil del emprendedor y del usuario de la ESyS.
- Reconocimiento de antecedentes y materiales (madera y materiales flexibles laminares con sus formas comerciales).
- Reconocimiento de diferentes herramientas y/o máquinas. Experimentación con material, cortes y uniones.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO DE PROYECTO

- A partir del problema que incluye, perfil del emprendedor y del usuario.
- Generación de alternativas de desarrollo. De la 'idea de diseño' conducentes al 'concepto de diseño'.
- Posibilidades de resolución: configurativas, funcionales y tecnológicas. Uso de modelos de estudio.
- Selección de propuesta en función de la factibilidad de ejecución y de los requisitos.
- Etapa de ajustes y definición. Modelo volumétrico.

ENTREGA FINAL

Según especificaciones de la cátedra en presentación digital:

- Perspectiva del objeto, secuencia de uso.
- Plano técnico: vistas fundamentales acotadas a escala reducida.
- Construcción de Prototipo.

Las 'actividades previas' serán grupales. Las actividades de 'desarrollo de proyecto' serán individuales.

Tiempo de duración: 15 clases

CONTENIDOS TEÓRICOS

Diseño en el entorno de la Economía Social y Solidaria. Objeto y Producto. Análisis de objeto.

La función. Interfaz operativa simple.

Conformación simple y con partes. Expresión formal en relación al material. La forma en relación al material y la tecnología.

Proceso proyectual. Análisis de necesidades del usuario. Idea de diseño.

Factores concurrentes: factores antropométricos y funcionales; de los materiales y la tecnología; aspectos estructurales.

BIBLIOGRAFÍA SUGERIDA

- Gay, Aquiles y Bulla, Roberto (2003) "La lectura del Objeto" Córdoba: Ediciones Tec.
- Gasca, Juan y Zaragoza, Rafael (2015) "Designpedia.80 herramientas para construir tus ideas". Bs As: LID Editorial Empresarial.
- Hudson, J. (2009) "Proceso. 50 productos de diseño. Del concepto a la fabricación". Barcelona: Blume
- Morris, Richard (2009) "Fundamentos del diseño de productos". España: Parramon Arq y Diseño.
- Ramírez, Ramiro *et al* (2012) "Diseño de Productos: Una oportunidad para innovar" INTI-UIA. Bs As.
- Rodgers, Paul y Milton, Alex (2011) "Diseño de producto". Barcelona: Promopress
- Roitman, Roberto (2016) "De qué hablamos cuando hablamos de Economía Social". Mendoza: Marcos Mattar Ediciones

*** Se complementará con Documentos de Cátedra: Material mediado por los docentes para los contenidos teóricos del PROYECTO.*

PROYECTO 4

Diseño de un objeto de iluminación

TEMÁTICA: **Diseño y economía circular**

El diseño, hoy, tiene cada vez más una mirada sostenible, es decir, proyectando para disminuir cantidad de desechos o para permitir el desmontaje o emplear materiales naturales sin mayores aditivos o reutilizar partes para que diferentes empresas vuelvan a producir otros objetos. Así, en este proceso proyectual cada vez más se piensa atendiendo a factores culturales, ambientales, a procesos productivos, a los materiales, a su uso y a los aspectos posteriores a su vida útil. En este contexto, proponemos el diseño de un objeto de iluminación para un joven estudiante de la carrera

de diseño, que sea adecuado a su perfil, con el empleo de materiales sostenibles.

REQUISITOS

- Consideración del perfil del usuario: un estudiante de la carrera de diseño industrial de 2° año.
- Adecuación a la situación de uso que determine el usuario. Ámbito de uso en el interior de la vivienda.
- Producto de dimensiones reducidas, con piezas simples que permitan el traslado del mismo.
- Empleo de tecnología local, centrada en el empleo de madera y metal con la incorporación de un material secundario como el empleo de fibras naturales como proceso a tercerizar.

OBJETIVOS

- Observar, analizar y comprender problemáticas reales del contexto y brindar soluciones creativas a través de una práctica proyectual.
- Observar, entender y sistematizar procesos constructivos de baja complejidad.
- Prefigurar objetos teniendo en cuenta la función, el uso, el material, la tecnología y el ambiente.
- Lograr un nivel básico en la representación bi y tri dimensional.

ACTIVIDADES PREVIAS

Reconocimiento de:

- Tipologías de artefactos de iluminación. 'Análisis de objetos' y sistematización de la información relevada.
- Comprensión del principio básico de iluminación. Fuentes de iluminación.
- Indagación de materiales (madera-metal-fibras vegetales). Indagación sobre la disponibilidad en la provincia.
- Herramientas y/o máquinas y experimentación con materiales.

DESARROLLO

- Definición del problema a resolver: Usuario y necesidades. Relevamiento de datos antropométricos. Contexto de uso.
- Generación de Idea de diseño. Uso de técnicas de creatividad. Alternativas de desarrollo, articulando con las posibilidades de resolución: configurativas, simbólicas, funcionales y tecnológicas. Uso de modelos de estudio.
- Selección de propuesta en función de la factibilidad de ejecución y de los requisitos
- Etapa de ajustes y definición. Modelo volumétrico y validación con el usuario.

ENTREGA FINAL

- Lámina: Perspectiva del objeto y su secuencia de uso. En hoja A2 IRAM.
- Plano técnico: vistas fundamentales acotada a escala reducida.
- Ficha técnica según Guía de cátedra. En hoja A4.
- Construcción de Maqueta del producto a escala real.

Las 'actividades previas' y 'desarrollo' serán grupales (parejas proyectuales).

Tiempo de duración: 16 clases

CONTENIDOS TEÓRICOS

Objeto. Análisis de objeto. Tipologías. La función. Factores concurrentes: factores antropométricos y funcionales. Interfaz operativa simple.

Estructura. Conformación simple y con partes, con mecanismos sencillos. Uniones.

Principios morfo genéticos: la forma como resolución a problemas funcionales, estructurales, de uso y tecnológicos.

Proceso proyectual. Análisis de necesidades del usuario. De la idea al concepto de diseño.

Factor local como principio de desarrollo. Estrategias de Diseño Sustentable en el marco de la Economía Circular.

BIBLIOGRAFÍA SUGERIDA

- Gay, Aquiles y Bulla, Roberto (2003) "La lectura del Objeto" Córdoba: Ediciones Tec.

- Hudson, J. (2009) "Proceso. 50 productos de diseño. Del concepto a la fabricación". Barcelona: Blume
- Morris, Richard (2009) "Fundamentos del diseño de productos". España: Parramon Arq y Diseño.
- Ramírez, Ramiro *et al* (2012) "Diseño de Productos: Una oportunidad para innovar" INTI-UIA. Bs As.
- Rodgers, Paul y Milton, Alex (2011) "Diseño de producto". Barcelona: Promopress
- Viñolas Marlet, Joaquim (2005) "Diseño Ecológico. Hacia un diseño y una producción en armonía con la naturaleza" España: Blume

*** Se complementará con Documentos de Cátedra: Material mediado por los docentes para los contenidos teóricos del TP.*

Importante

1. *La cátedra atenderá 'situaciones especiales de los alumnos' que, por desempeño, condiciones personales, laborales o de salud así lo ameriten.*
2. *Se realizarán 'Trabajos de Campo' como observaciones, entrevistas o aplicación de otra técnica a posibles usuarios del territorio como insumo para los PROYECTOS o TPs. Esta acción se realizará siempre y cuando la situación de pandemia lo permita, especialmente en la segunda parte del año.*
3. *Se prevé la realización de actividades con materiales en el Taller de Productos de la FAD. En la medida que institucionalmente se habiliten los turnos, debido a la pandemia, para realizar actividades en el Taller.*

6. VIRTUALIDAD

Este año 2021, se prevé para el primer semestre el dictado de DP1, a través del **Aula Virtual Fad - UNCuyo: Diseño de Productos 1** (<https://virtual.fad.uncu.edu.ar/>).

En el aula virtual los alumnos encontrarán clases teóricas, materiales específicos vinculados a cada uno de los TPs que desarrollaremos en el año.

Se complementa con el empleo del mail de cátedra: disenodeproductos1.com@gmail.com

Asimismo, es importante mencionar que las clases serán abordadas con sesión a través de la plataforma virtual provista por Google, como meet y la complementamos con pizarras digitales y colaborativas, tal como Jumpboard y Padlet.

7. EVALUACIÓN

| | |
|--------------------------------|---|
| Criterios de evaluación | <p>CRITERIOS DE EVALUACION</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nivel de integración de los contenidos, verificado el grado de aprendizaje logrado a través del proceso proyectual y del resultado. - Nivel de creatividad y originalidad requeridas y necesarias para lograr respuestas novedosas a los problemas considerando todo el proceso de desarrollo. |
|--------------------------------|---|



| | |
|---|---|
| | <ul style="list-style-type: none">- Presentación en tiempos acordados previamente con los alumnos y bajo las condiciones pautadas.- Grado de participación del alumno y también su mirada sobre el proceso que está transitando, para lo que se requiere a lo largo de todo el proceso su reflexión crítica. <p>INSTANCIAS DE EVALUACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none">- Continua: por el acompañamiento individual a cada alumno por los docentes.- Autoevaluación: de cada alumno, con iguales criterios de la cátedra.- Co - Evaluación: con y por sus compañeros de equipo de proyecto y/o curso. |
| <p>Acreditación</p> | <p>1. PROYECTOS de DISEÑO</p> <p>Se realizarán cuatro (4) PROYECTOS como trabajos prácticos (TPs), que deberán entregarse en tiempo y forma, según lo indicado en cada uno.</p> <p>2. Otras ACTIVIDADES complementarias</p> <p>a. LECTURAS DE DISEÑO</p> <p>En el aula se incorporarán 'lecturas específicas de diseño' y de temas afines seleccionados por los docentes o propuestos por los alumnos.</p> <p>El criterio para este año es una lectura obligatoria por cada PROYECTO con actividades complementarias de comprensión lectora, con técnicas ya empleadas en el Curso de Ingreso a la carrera.</p> <p>b. EVALUACIÓN ESCRITA</p> <p>Se realizará 1 EVALUACIÓN ESCRITA en el año, con los Contenidos Teóricos de las áreas temáticas desarrolladas como "Integración de Conocimientos".</p> <p>c. COLOQUIO</p> <p>Se realizará 1 Coloquio en el año, que se realizará al finalizar el año, SÓLO para aquellos alumnos que están en condiciones de promocionar, en el que se vinculan los TPs y Contenidos Teóricos.</p> |
| <p>Criterios de acreditación</p> | <p>En DP1 se puede obtener las siguientes condiciones: PROMOCIONAL y REGULAR</p> <p>CONDICIÓN DE PROMOCIONAL</p> <ol style="list-style-type: none">1. Entrega completa del TP1, en tiempo y forma.2. Aprobación de los TP2; TP3 y TP4 completos (sin detalles de ajustes al finalizar el año) y en tiempo y forma. Se debe aprobar con <u>8 o más (75%)**</u>3. Aprobar un COLOQUIO vinculado a los contenidos desarrollados en el año, que se realizará al finalizar los TPs. Se debe aprobar con <u>8 o más (75%)**</u>4. Participación de Actividades Complementarias.5. Asistencia al 80% de clases.6. Aprobación de la EVALUACIÓN ESCRITA. Para alcanzar la PROMOCIONALIDAD |



debe obtenerse 8 (75 a 80%)**

** Según indica el Sistema de Calificación, Ordenanza Nº 108, del Rectorado, de la UNCuyo, artículo 4.

Importante

Para alcanzar la **PROMOCIONALIDAD**, los estudiantes deberán alcanzar como mínimo: 8 (75 a 80%)** en todas las instancias y luego por **PROMEDIO** se obtiene la nota final.

No desaprobado ninguna de actividades antes mencionadas.

CONDICIÓN DE REGULAR

1. Cumplir con la entrega del TP 1 y en tiempo y forma.
2. Cumplir y aprobar los TP2, TP3 y TP4, en tiempo y forma. SÓLO se pueden DESAPROBAR (2) de los mismos.
3. En caso de haber DESAPROBADO 2 TPs, es necesario su recuperación. Para alcanzar su APROBACIÓN deberán realizar un RECUPERATORIO por cada TP NO APROBADO.

El RECUPERATORIO consistirá en realizar **un trabajo teórico sobre la temática referida al PROYECTO desarrollado y la finalización adecuada del TP NO APROBADO**. Se pautará fechas de entrega con el estudiante.

4. Participar y aprobar los trabajos previos correspondiente a cada TPs.
5. Asistencia al 80 % de clases.
6. Aprobación de la EVALUACIÓN ESCRITA. Se APRUEBA con 6 (60 a 64%) ** del puntaje **para regularizar**. En caso de NO APROBAR, habrá sólo un examen de recuperación de la evaluación teórica. **Desaprobar el examen recuperatorio implica perder la condición de alumno regular y recursar la materia.**

** Según indica el Sistema de Calificación, Ordenanza Nº 108, del Rectorado, de la UNCuyo, artículo 4.

Importante

En DP1 no ADMITE rendir libre (sin haber cursado la materia).

Condición de Libre por pérdida de Regularidad: se desarrollará un PROYECTO a definir por la cátedra.

REQUISITOS a cumplir para acceder al Examen Final

- Aprobar todos los TPs (puntaje mínimo: 60%).
- Mejorar los TPs (presentación de láminas, carpetas y maquetas), de acuerdo a lo solicitado por la cátedra.
- Asistir a una consulta previa al examen, como condición obligatoria.

EVALUACION FINAL

- El estudiante REGULAR rinde un EXAMEN FINAL, con exposición de TPs, presentando: láminas, informes, modelos y/o maquetas y/o prototipos construidos,

según lo realizado en el año.

- El examen comprende evaluación de contenidos teóricos y exposición oral de los TPs, en las fechas regulares que establezca la FAD.

7. BIBLIOGRAFÍA (Según Normas APA)

BIBLIOGRAFIA ESPECÍFICA

- Bernsen, Jens (1995) "Design: Defina Primeiro o Problema". Brasil: SENAI-LBDI
- Bramston, David (2010) "De la idea al producto". Tomo 1. España: Parramón Arquitectura y Diseño
- Frascara, Jorge (2018) "Enseñando diseño". Bs As: Ediciones Infinito.
- Gay, Aquiles y Bulla, Roberto (2003) "La lectura del Objeto" Córdoba: Ediciones Tec.
- Galán *et al* (2007) "Diseño & Territorio" Bogotá: Fac de Artes. Univ Nacional de Colombia
- Gasca, Juan y Zaragoza, Rafael (2015) "Designpedia. 80 herramientas para construir tus ideas". Bs As: LID Editorial Empresarial.
- Heskett, John (2008) "El diseño en la vida cotidiana" España: Ed G. Gili
- Hudson, J. (2009) "Proceso. 50 productos de diseño. Del concepto a la fabricación". Barcelona: Blume
- Krucken, L. (2009) "Design e territorio. Valorização de identidade e produtos locais". Brasil: Studio Nobel
- Lidwell, W; Holden, K. y Butler, J. (2011) "Principios universales de diseño". España: Blume
- Morris, Richard (2009) "Fundamentos del diseño de productos". España: Parramon Arq y Diseño.
- Ramírez, Ramiro *et al* (2012) "Diseño de Productos: Una oportunidad para innovar" INTI-UIA. Bs As.
- Rodgers, Paul y Milton, Alex (2011) "Diseño de producto". Barcelona: Promopress
- Rodríguez Morales, Gerardo (1998) "Manual de diseño industrial. Curso Básico". México: Edit Gili
- Rodríguez Morales, Luis (2006) "Diseño Estrategia y Táctica". Buenos Aires: Siglo XXI.
- Roitman, Roberto (2016) "De qué hablamos cuando hablamos de Economía Social". Mendoza: Marcos Mattar Ediciones
- Roig, Fernando (2011) "La estrategia creativa. Relaciones entre concepto e idea" Bs As: E. Infinito.
- Sánchez Valencia, Mauricio (2009) "La morfogénesis del Objeto de uso. La forma como hecho social de convivencia" E Book. Colombia: Ed Organización Diseño LA.
- Venturini, Edgardo (2011) "Diseño para un mundo sustentable. Reflexiones teóricas y experiencias en diseño industrial". Córdoba: Fac de Arq, Urbanismo y Diseño. UNC.
- Visocky O'Grady, Jenny y Ken (2018) "Manual de investigación para diseñadores". Barcelona: Blume
- Wong, Wucius (2011) "Fundamentos del diseño". España: Editorial G. Gili

TECNOLOGIA

- Beluzo, Nadia *et al.* (2015) "Materialoteca. Perfil ambiental de materiales". Buenos Aires: Diseño.
- Bramston, David (2010) "Materiales". Tomo 2. España: Edit Parramon.
- Dall Fabro, Mario (1991) "Cómo construir el mueble moderno". España: Editorial CEAC
- Dietz, Albert (2003) "Plásticos para arquitectos y constructores". México: Edit. Reverté.
- Filippa, Stella (2011) "Materiales y Diseño: diálogo entre la materia, los procesos y el producto". Córdoba: Edecor
- Richardson & Lokensgard (2007) "Industria del plástico. Plásticos industriales". España: Ed Thomson.
- Thompson, Rob (2013) "The manufacturing guides. Sustainable, materials, process and production"

Londres: Thames & Hudson.

REPRESENTACIÓN y DIMENSIONES

- Bryden, Douglas (2014) "Diseño de producto: CAD y prototipado rápido". España: Promopress
- Chaurand, R. et al (1998) "Dimensiones antropométricas. Población latinoamericana". México: Universidad de Guadalajara.
- Panero Zelnik (1998) "Las dimensiones humanas en Ingeniería y Diseño". Editorial Gili.
- Powell, Dick (1992) "Técnicas de Representación". Madrid: Celeste Ediciones.
- Hallgrímsson, Bjarki (2012) "Diseño de producto: maquetas y prototipos". España: Promopress
- Henry, Kevin (2012) "Dibujo para diseñadores de productos". España: Promopress
- ILUSBOOK (2012) "Bocetos en diseño de productos". España: Ilusbook
- Jackson, Albert y Day, Davis. (1981) Manual de Modelismo. España: Hermann Blume

BIBLIOGRAFIA GENERAL

- Bustamante, Juana Comp. (2018) "Diseño y ciencias sociales" Córdoba: Fac de Arq, Urb y Diseño. UNC.
- Blanco, Ricardo (2011) "Diseño Industrial argentino" Ebook. Florida: Ediciones Franz Viegner
- Cambariere, Luján (2017) "El alma de los objetos. Una mirada antropológica de los objetos". Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Capuz Rizo, Salvador y Gómez Navarro, Tomás (2004) "Ecodiseño. Ingeniería del Ciclo de Vida para el Desarrollo de Productos Sostenibles". Universidad Politécnica de Valencia. México: Ed. Alfaomega.
- Cross, Nigel (2008) "Métodos de diseño. Estrategias para el diseño de Productos" México: Limusa Wiley
- De Pietro, Sergio y Hamra, Pablo (2010) "Diseñar hoy. Visión y gestión estratégica de diseño". Buenos Aires: Nobuko.
- Dorst, Kees (2017) "Innovación y metodología. Nuevas formas de pensar y diseñar". España: Experimenta
- Fiell, Charlotte y Peter (2005) "Diseño Escandinavo". Bonn: Ed. Taschen.
- Hudson, Jennifer (2009) "Proceso. 50 productos de diseño. Del concepto a la fabricación". Barcelona: Blume
- Joselevich, Eduardo (2005) "Diseño posindustrial. Teoría y Práctica de la Innovación". Bs As: Editorial Infinito.
- Leiro, Reinaldo (2006) "Diseño. Estrategia y gestión". Bs As: Ediciones Infinito.
- Lerma Kirchner, Alejandro (2011) "Desarrollo de nuevos productos. Una visión integral". México: Cengage Learning
- Lidwell, William, Holden, Kritina y Butler, Jill (2011) "Principios universales del diseño". Barcelona: Blume
- Manzini, E. (2015) "Cuando todos diseñan. Una introducción al diseño para la innovación social". España: Experimenta Theoría.
- Pepe, Eduardo (2007) "Diseño y sustentabilidad. Visiones para una Latinoamérica posible". Ediciones de la Utopía, Mendoza.
- Viñolas Marlet, Joaquim (2005) "Diseño Ecológico. Hacia un diseño y una producción en armonía con la naturaleza". Barcelona: Blume

CLASICOS DEL DISEÑO

- Bonsiepe, Gui (1978) "Teoría y práctica del Diseño Industrial". España: Editorial G. Gilli



- Bonsiepe, Gui (1999) "Del objeto a la interfase". Bs As: Editorial Infinito.
- Löbach, Bernd (1999) "Diseño Industrial. Bases para la configuración de los productos industriales. España: Editorial G. Gili
- Munari, Bruno (1995) "Como nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual". España: Editorial G Gili.
- Quiroga, Blanca (2001) "Léxico de Diseño" Mendoza: EDIUNC.
- Munari, Bruno (1995) "Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual". España: Editorial Gustavo Gili.
- Ricard, André (1982) "Diseño Por qué?" España: Editorial Gustavo Gili

SITIOS WEBS y REVISTAS

www.ondisenio.com

www.experimenta.es

<https://90mas10.com/>

www.di-conexiones.com

www.roomdiseño.com

www.rediseño

AULA VIRTUAL DISEÑO DE PRODUCTOS 1: <https://virtual.fad.uncu.edu.ar/>

Mail: disenodeproductos1.com@gmail.com

Mgter DI Laura Braconi
Prof Titular
Diseño de Productos 1