



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 2		
RÉGIMEN	Anual	CURSO	tercero
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	Diseño de Productos 1 (aprobada) Historia del Diseño 1 y 2; Materiales y Procesos 1; Física General y Ergonomía (cursadas regular)		
CORRELATIVIDADES PARA LA EVALUACIÓN	Historia del Diseño 1; Materiales y procesos 1; Física General, y Ergonomía		
EQUIPO DE CÁTEDRA	Prof Titular: Mgter DI Laura Braconi Prof Asociado: Mgter DI Roxana Del Rosso Ayte de primera: DI Julio Quintero Báez		
HORARIOS DE CLASE	Lunes y miércoles: 8.30hs a 12.30hs		
HORARIOS DE CONSULTA	Consultas virtuales: Prof Titular: lunes y miércoles de 12.30 a 13.30hs Prof Asociada: lunes y miércoles de 12.30 a 13.30hs JTP: lunes y miércoles de 12.30 a 13.30hs		
MOVILIDAD ESTUDIANTIL	SI (2 máximo)		

2. FUNDAMENTACIÓN-

Hoy consideramos al Diseño como una actividad clave a la hora de incorporar cambios, como herramienta de innovación dentro de cualquier organización de nuestro contexto socio - productivo. El diseño tiene el rol importante a la hora de producir cambios en el sector productivo y se constituye en una herramienta valiosa en este ámbito. En este sentido, el diseño como profesión se articula principalmente con la industria y como disciplina proyectual de base creativa, busca dar respuesta a necesidades sociales mediante objetos y servicios integrando sistemas más o menos complejos.

Los antecedentes inmediatos del diseño en Argentina, nos mencionan que su surgimiento estuvo más próximo al arte y a la arquitectura, para paulatinamente ir cambiando su concepción hasta el momento actual. Hoy el diseño plantea una relación permanente con la industria, formando parte del contexto socio-

económico y con un rol diferenciado de acuerdo al ámbito donde se inserte. Por ello, afirmamos que el diseño aporta valor tanto desde el 'proyecto', por su quehacer planificación y de desarrollo, pero también desde la 'gestión'.

Por otro lado, la sociedad intenta satisfacer ciertas necesidades a través de productos (objetos y servicios) que son generados por esos sectores productivos que forman parte de nuestra región y que hoy, luego del camino transitado por parte del diseño, es una realidad que pueden ofrecer 'productos diseñados' y contribuir a nuestro espacio con productos de mayor calidad y también contribuir a una mejor calidad de vida.

Así como es relevante el aporte del diseño a los sectores industriales, también es clave que el alumno comience conocer como se estructura el sector productivo local y al mismo tiempo, el papel que desempeña el diseño en ese territorio.

En un contexto de grandes cambios económicos, tecnológicos, culturales y sociales, el DISEÑO se ha sostenido y se ha ido adaptando a las circunstancias determinadas por el entorno.

La industria mendocina se sustenta en dos ejes fundamentales: actividad petrolera y agroindustria, especialmente vitivinícola y en ambos desempeña un rol clave otro sector, el metalmecánico. Estos sectores desde el inicio de sus actividades han potenciado a otros sectores con los que se relacionan, de este modo se ha logrado una diversificación de la industria, surgiendo nuevas actividades como los sectores: TIC's, gráfico, muebles, industrias culturales, entre otros. Es así, que el sector de mayor participación en la industria manufacturera es el sector de la petroquímica y refinerías, en segundo lugar, el sector de bebidas, seguido por el resto de los sectores. La industrialización agrícola, se centra en frutas y hortalizas, impulsando a otros sectores derivados como vino, mosto, aceite de oliva, entre otros.

En esta breve contextualización observamos 'nuestro territorio' como espacio de mutaciones y de desarrollo. Otro factor asociado a la producción y el consumo es el nivel de contaminación en crecimiento, como consecuencia de un modelo lineal de producción, por lo tanto, estamos frente a grandes desafíos por cambios tecnológicos y sociales, que desde **Diseño de Productos 2** reconocemos ese contexto y realizamos nuestra propuesta pedagógica.

La provincia y la región ofrece una diversidad de productos, que aún hoy necesitan la incorporación de 'valor' a través del diseño. Este territorio debe ser enriquecido a través de la participación del diseño en toda la cadena de valor, para contar con un producto mejorado (o nuevo) en la región, proponiendo así innovaciones de calidad, sustentables, y en articulación con los diferentes actores de la región.

Proponemos actuar en ese contexto, y esperamos que en un futuro próximo el alumno pueda insertarse como profesional. Por esta razón, es clave la formación de un profesional comprometido y sensible ante las problemáticas de nuestro territorio. Para ello, es muy importante que en su carrera de grado vaya formándose en competencias y las ponga en práctica: el poder observar, el poder interpretar y practicar la empatía, el poder resolver y reformular los problemas del ámbito donde se desenvuelva como

profesional, en el cual podrá dar respuesta con un nuevo producto o rediseñar los ya existentes.

Desde **Diseño de Productos 2** proponemos un modelo académico integrado a los sistemas de producción local, en el que es sustancial que el alumno como futuro profesional visualice todos los actores que intervienen el sistema de territorial.

Para ello, nos proponemos observar y comprender ese contexto (socio-cultural, ambiental, económico, productivo, etc.) donde se detectan diversas problemáticas. A partir de eso, planteamos desarrollar los trabajos **ubicados en ese contexto** con **problemáticas de mediana complejidad**, para atender a su resolución, siendo centrales los actores que intervienen, las formas de interacción entre usuario-objeto, el sistema productivo, el cuidado del medio ambiente y el desarrollo local.

3. PROPÓSITOS / COMPETENCIAS:

Se espera que el alumno al finalizar el cursado de **Diseño de Productos 2** pueda:

- Ampliar los conocimientos y las capacidades proyectuales ya adquiridas, para resolver problemas de Diseño Industrial de mediana complejidad, teniendo en cuenta las necesidades humanas y los tipos de relación con una variedad de objetos y su respectivo uso.
- Comprender la problemática de la forma de los objetos y practicar la prefiguración en relación con diferentes variables: de función, de uso, de tecnología, de expresión, de estética y simbólica.
- Adquirir una conducta metódica y poner en práctica capacidades de observación y escucha en instancias individuales y/o grupales, para el análisis de necesidades, de condiciones a cumplir, en la generación de ideas-alternativas, en la factibilidad y en la resolución de problemas de diseño.
- Desarrollar prácticas proyectuales sobre objetos, a partir de requisitos preestablecidos (total o parcialmente) ubicadas en un contexto socio cultural y tecnológico; con problemáticas funcionales de baja y mediana complejidad técnica.
- Desarrollar un alto nivel en las representaciones bi y tridimensionales, como formas de comunicación visual y verbal de sus propuestas proyectuales.

4. CONTENIDOS *(Ejes / Unidades)*

- Necesidades humanas: biopsíquicas, estéticas y simbólicas. Grupo de usuarios genéricos y determinados.
- Objetos y envases: consideración individual y como sistemas. La función, subsistema funcional; conformación simple y compuesta, con componentes estándar y/o específicos, con o sin mecanismos; interfaz operativa y comunicativa de baja complejidad. Producción industrial y artesano industrial. Tipificación de los objetos.
- Expresión formal: Lenguaje y coherencia formal. Principios morfogenéticos: la optimización funcional operativa, estética, simbólica y productiva.
- Proceso proyectual: necesidades, requerimientos y condicionantes. El concepto de diseño. Generación de alternativas. Selección y factibilidad. Resolución formal.
- Factores concurrentes: funcionales, estructurales, tecnológicos, ergonómicos, estéticos y simbólicos.

- Diseño en el territorio (Agricultura urbana y familiar, Pymes, ESyS). Factor local como principio de desarrollo. Estrategias para diseñar dentro del concepto de sustentabilidad y su articulación con la economía circular.

5. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE:

En **Diseño de Productos 2**, nos centraremos en profundizar conocimientos previos de los alumnos, especialmente aquellas referidas a sus capacidades proyectuales. Para ello, trabajaremos con la metodología del Proceso Proyectual y Análisis de Productos. También para recuperar aprendizajes de otras materias, articulamos de manera horizontal con Métodos de Diseño y Tecnología de Productos 2, con el fin de poner en práctica algunos de los contenidos en los proyectos.

Los proyectos tendrán una complejidad creciente de modo que al arribar al último proyecto el alumno logre alcanzar el grado de autonomía pretendido con este Ciclo de la carrera. A través de dichos proyectos se abordarán los contenidos conceptuales pertinentes a cada Proyecto.

La dinámica propuesta para los trabajos requiere de un trabajo colaborativo, estimulando la sinergia del grupo de alumnos. La totalidad de los trabajos presentan etapas de 'trabajo grupal' que potencian las capacidades individuales y de cooperación de los alumnos y otras, específicamente de desarrollo de proyecto, serán de carácter 'individual'.

Los proyectos que proponemos transitan por diferentes momentos, priorizamos la no presencialidad de los alumnos para el primer cuatrimestre, de acuerdo a lo establecido por la FAD. En tanto, que para el segundo cuatrimestre, en la medida que se habiliten las actividades presenciales, se plantean encuentros semanales en los horarios pautados por la Dirección de la carrera.

Para este año 2021, partimos con un ejercicio proyectual, breve a modo de diagnóstico para conocer la capacidad propositiva y proyectual de los alumnos y proponemos el desarrollo de tres (3) Proyectos, principalmente vinculados a problemáticas reales de Mendoza. Presentamos a continuación los proyectos a realizar en el año:

Ejercicio proyectual: Problema – Solución

1. Presentación del problema

Ante la presentación de un problema en el ámbito del hogar, requerimos la solución creativa, espontánea y conceptual de dicho problema. Esta práctica proyectual es breve en su recorrido, en la que apelamos especialmente a soluciones con imaginación y viables en un contexto cotidiano.

2. Actividades de desarrollo

- Definición del problema a resolver, del usuario, contexto y situación de uso.
- Desarrollo de alternativas, en el que se deberán tener en cuenta las pautas mencionadas. Exploración desde lo morfológico, lo funcional y lo tecnológico.
- Selección de propuesta en función de la factibilidad de ejecución y de las pautas establecidas.

3. Comunicación: Presentación

- Presentación digital, formato pptx.

Objetivos del ejercicio

- Promover 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 de urbano, teniendo en cuenta las variables como: función, uso y tecnología.
- Lograr un nivel básico en la representación bi - dimensional.



Contenidos Conceptuales

- Problema. Necesidad. Solución expresada a través de objetos o conjunto de objetos.
- Principios morfo genéticos asociado a la expresión formal, lenguaje y coherencia formal. Asociado a la función, buscando la optimización funcional operativa. Usabilidad y experiencia de uso. Asociado a la tecnología, a través de conceptos expresivos de plasticidad, fluidez, plegado y curvado.

Tiempo de resolución: 6 clases

PROYECTO 1: Unidad de cultivo de uso familiar

TEMÁTICA: Diseño y Agricultura familiar

1. Presentación del tema y del problema

Cada vez más mendocinos incrementan su relación con el consumo alimenticio natural, especialmente orgánico. Hoy, es oportunidad real para toda familia mendocina que puede tener árboles frutales y huertas en sus viviendas, siempre y cuando sean afines a la ideología de 'vida saludable y natural'. Los huertos urbanos son otros ejemplos alternativos de cultivo colaborativo, en espacios comunitarios buscando producir para el autoconsumo.

*Nos situamos en la zona urbana, en la cual, diferentes personas optan por ese consumo natural. Disponen de espacios reducidos como un pequeño patio o un balcón o una pequeña terraza, con espacios suficientes para generar una huerta de consumo familiar. Es una oportunidad visible que se presenta, es el **diseño de una unidad de cultivo de uso familiar, urbano, de dimensiones pequeñas que permita a un grupo familiar tener su propia huerta.***

2. Actividades previas

- Observación y análisis de la agricultura urbana, agentes externos que determinan el producto.
- Antecedentes. Análisis de objeto: comprender el principio de funcionamiento a partir del ciclo de vida de las plantas y materiales que se emplean. Usuario y sus necesidades. Su contexto de uso.
- Sistematización de la información relevada y su comunicación.

3. Actividades de desarrollo

- Definición del problema a resolver, del usuario, contexto y situación de uso. Programa de diseño
- Desarrollo de alternativas, en el que se deberán tener en cuenta los requisitos del proyecto. Articular con las posibilidades de resolución: configurativas, simbólicas, funcionales y tecnológicas.
- Definición de 'concepto de diseño'.
- Selección de propuesta en función de la factibilidad de ejecución y de los requisitos previstos para el trabajo.

4. Comunicación: Presentación y Entregas Finales

- Presentación digital, en formato pptx:
 - A. Perspectiva del objeto y secuencia de uso del mismo.
 - B. Maqueta a escala reducida.
- Planos con vistas fundamentales acotadas del producto, según Normas IRAM, en formato digital.
- Memoria Descriptiva en Carpeta Anexa, formato digital e IRAM A4.

Requisitos del proyecto

- De uso familiar y responder a las necesidades de seguridad e higiene.
- Contemplar el ciclo de vida de las plantas apta para el consumo.
- Asegurar el almacenamiento de elementos anexos, necesarios para el cultivo.
- Tecnologías y uso de materiales (plástico inyectado y metal); procesos y formas comerciales nacionales.



Contenidos Conceptuales

- Proceso proyectual: etapas. Investigación y Definición de problema.
- Objeto – producto. Arquitectura del producto. Clasificación. Usuarios. Necesidades humanas: su clasificación.
- Función y uso. Interfaz operativa y comunicativa de baja complejidad.
- Conformación: simple y compuesta, uso de mecanismos. Tipo de producción: industrial.
- Expresión formal y simbólica: Lenguaje, coherencia formal.

Tiempo de resolución: 16 clases

Bibliografía específica*

- Bramston,D. (2010) “De la idea al producto”. España: Parramón Arquitectura y Diseño
- Chaurand, R. et al (1998) “Dimensiones antropométricas. Población latinoamericana”. México.
- Gay, A y Bulla R (2003) “La lectura del Objeto” Ediciones Tec. Córdoba
- Gasca, Juan y Zaragozá, Rafael (2015) “Designpedia. 80 herramientas para construir tus ideas”. Bs As: LIDEditorial Empresarial.
- Krucken, L. (2009) “Design e territorio. Valorização de identidade e produtos locais”. Brasil: Studio Nobel
- Milton, A. y Rodgers, P. (2013) “Métodos de investigación para el diseño de producto”. España: Blume
- Planellas, M. (2015) “Las decisiones estratégicas. Los treinta modelos más útiles”. Bs As: Conecta
- Ramírez, R et al (2012) “Diseño de Productos: Una oportunidad para innovar” INTI-UIA. Buenos Aires.
- Sánchez Valencia, M (2009) “La morfogénesis del Objeto de uso. La forma como hecho social de convivencia” EBook. Colombia: Ed Organización Diseño LA.

*A esta bibliografía se incorpora Material de Cátedra mediado pedagógicamente.

PROYECTO 2: Estación de trabajo para emprendedores de la ESyS

TEMÁTICA: Diseño y Economía Social

1. Presentación del tema y del problema

Mendoza cuenta con un gran número de emprendedores y artesanos que están registrados dentro del sistema formal de la Economía Social y se distribuyen a lo largo de toda la provincia. Los mismos cubren diferentes sectores: alimentos, textil, cueros, madera y juguetes. Comercializan sus productos en diferentes puntos de venta como Feria del DAMSU, en el parque Gral San Martín u otro tipo de ferias.

*Hoy, nos proponemos observar y resolver el problema de dichos emprendedores en su lugar de trabajo. Algunos apelan a tareas únicas como tallado en madera, otros combinan oficios asociados como orfebrería + trabajo en cuero, otros, decoración y pintado de cerámicas, entre otros ejemplos. Existe una vasta cantidad de tareas y oficios que se complementan para obtener sus productos. Para lo cual proponemos el **diseño de una estación de trabajo para artesanos y/o emprendedores de la ESyS** de dimensiones reducidas, para que pueda concretar su trabajo en casa y eventualmente trasladarlo a espacios abiertos, a las ferias dónde participan.*

2. Actividades previas

- Análisis de diversos emprendimientos de la oferta de la ESyS. Relevamiento de su lugar de exposición y/o venta y visualización de la problemática en el lugar seleccionado. Empleo de técnicas (observación, notas, fotografías, breves entrevistas).
- Identificación y elaboración del perfil del usuario. Observación de tareas y actividades que realiza el emprendedor.
- Presentación sistematizada de la información relevada y su comunicación.

3. Actividades de desarrollo

- A. Definición del emprendimiento con el que se trabajará en el proyecto. Definición de la necesidad

detectada.

B. Elaboración del programa de diseño.

C. Desarrollo de alternativas de solución con definición de 'concepto de diseño', en función del Programa de diseño.

D. Presentación de modelos de estudio para la definición de la propuesta a desarrollar.

E. Selección de propuesta en función de la factibilidad de ejecución y de los requisitos propuestos.

F. Desarrollo de detalles y ajustes de la propuesta.

Aclaración

Las **actividades previas*** serán grupales.

Las **actividades de desarrollo*** serán individuales.

4. Comunicación: Presentación y Entregas Finales

– Presentación digital, de acuerdo a las indicaciones pautadas:

A. Presentación del producto, resaltando sus aspectos: Configuración, Función, Situaciones de uso y Conformación.

– Carpeta Anexa, Formato IRAM, digital:

A. Planos con vistas acotadas, según Normas IRAM.

B. Memoria Descriptiva, según formato sugerido.

C. Maqueta a escala reducida con alto grado de iconicidad.

Requisitos del proyecto

– Emplear material y tecnologías disponibles en la provincia, de producción artesano - industrial.

– Asegurar que la unidad de trabajo albergue los elementos mínimos para la actividad del emprendedor, permita ejecutar la actividad principal y asegurar su movilidad, por lo que puede incorporar acciones como rodar, desmontar y/o plegar.

Contenidos Conceptuales

– Necesidades. Perfil del Usuario. Contexto de ESyS.

– Función. Interfaz operativa y comunicativa de baja complejidad.

– Conformación simple, con o sin mecanismos. Producción artesano - industrial.

– Expresión formal: Lenguaje y coherencia de forma, vinculado a los principios morfogenéticos (la optimización funcional operativa, estética, simbólica y productiva).

– Proceso proyectual: necesidades, requerimientos y condicionantes. Concepto de diseño. Generación de alternativas. Selección y factibilidad. Resolución formal, funcional y tecnológica.

Tiempo de resolución: 15 clases

Bibliografía específica*

-Bramston, D. (2010) "De la idea al producto". España: Parramón Arquitectura y Diseño

-Chaurand, R. et al (1998) "Dimensiones antropométricas. Población latinoamericana". México.

-Gay, A y Bulla R (2003) "La lectura del Objeto" Ediciones Tec. Córdoba

-Gasca, Juan y Zaragoza, Rafael (2015) "Designpedia. 80 herramientas para construir tus ideas". Bs As: LIDEditorial Empresarial.

-Krucken, L. (2009) "Design e territorio. Valorização de identidade e produtos locais". Brasil: Studio Nobel

-Lerma Kirchner, A. (2011) "Desarrollo de nuevos productos. Una visión integral". Cengage Learning

-Panero Zelnik "Las dimensiones humanas en Ingeniería y Diseño"

-Rodríguez, G. (1998) "Manual de diseño industrial. Curso Básico". Editorial Gilli, México

-Roitman, R. (2016) "De qué hablamos cuando hablamos de Economía Social". Mendoza: Marcos Mattar Ediciones

*A esta bibliografía se incorpora Material de Cátedra mediado pedagógicamente.

PROYECTO 3: Parador multifuncional para ciclistas

TEMÁTICA: Diseño y economía circular

En la actualidad, ya se piensa al diseño, cada vez más con una mirada sostenible, es decir, proyectando para disminuir cantidad de desechos o en permitir el desmontaje o en emplear materiales naturales sin mayores aditivos o en reutilizar partes para que diferentes empresas vuelvan a producir nuevos objetos. En definitiva, el diseñador crea productos que son parte de escenarios cotidianos, así como nuevas ideas de bienestar. Por lo tanto, se nos abre un campo de oportunidades para configurar soluciones, para ello, es sustancial estimular la capacidad de observación muy importante como futuros diseñadores.

Hoy en los departamentos del Gran Mendoza, está incrementado la cantidad de 'bici sendas', proponemos pensar en una solución para aquellos ciclistas, que recorren estos lugares, que desean realizar una parada y no disponen de un soporte para bicicletas que brinde seguridad, ni disponen de un espacio para descanso breve, ni menos aún, de algún dispositivo para recarga de celular, entre otros inconvenientes. La propuesta se centra en cubrir algunas de estas vacancias, centrándose en el diseño de un parador multifunción para ciclistas, debiendo ser factible de construir tecnológicamente.

2. Actividades previas

- Análisis de semejantes. Metodologías de análisis. Reconocimiento de materiales y tecnologías empleadas y disponibles, sus posibilidades de desarrollo. Búsqueda y sistematización de información.
- Análisis del entorno y del usuario, a partir de las características de la actividad.
- Análisis de fuentes de energías limpias para la obtención de energía eléctrica.

3. Actividades de desarrollo

- Construcción del perfil del usuario. Definir espacio de uso.
- Formulación los requisitos del proyecto. Programa de diseño.
- Generación de alternativas de desarrollo: configurativas, simbólicas, funcionales y tecnológicas. Concepto de diseño. Modelos de estudio. Esquemas antropométricos a escala reducida y real.
- Selección de propuesta en función de la factibilidad de ejecución y del programa de diseño, previsto para el trabajo.

Aclaración: Proyecto de carácter grupal (participarán 2 alumnos)

Se requiere la organización del trabajo, propuesta por parte del alumno. Deberá presentar al inicio de las actividades un 'cronograma' tentativo en el que deberán indicar: roles de los integrantes, tiempos y actividades.

4. Comunicación: Presentación y Entregas Finales

- Presentación de acuerdo a las siguientes indicaciones:
 - Presentación del producto, resaltando sus aspectos: Configuración, Función, Situaciones de uso y Conformación.
- Carpeta Anexa, Formato IRAM:
 - Planos con vistas acotadas, según Normas IRAM.
 - Memoria Descriptiva, según formato sugerido.
 - Maqueta a escala reducida con alto grado de iconicidad.

Requisitos del proyecto

- Definir características de los usuarios involucrados.
- Desde la función, deberá responder a un producto multifunción.
- Desde la tecnología, emplear madera (50%) y el resto de otros materiales sustentables, fabricados por procesos tecnológicos locales o nacionales.

Contenidos Conceptuales

- Necesidades humanas. Perfil de usuario determinado.
- Objetos: consideración individual y como sistemas. Tipificación y clasificación de los objetos. Diseño y sustentabilidad: estrategias vinculadas al diseño de objetos. Diseño y valoración del territorio. Economía Circular, centrado en aumentar vida útil del producto.
- Factores concurrentes en los objetos: funcionales, estructurales, tecnológicos, ergonómicos, estéticos y

simbólicos.

- Producción industrial y artesano - industrial. Conformación compuesta, con componentes estándar y/o específicos, con o sin mecanismos; interfaz operativa y comunicativa de baja complejidad.
- Proceso proyectual: necesidades, requerimientos y condicionantes. El concepto de diseño. Generación de alternativas. Selección y factibilidad. Resolución formal.

Tiempo de resolución: 15 clases

Bibliografía específica*

- Bramston, D. (2010) "De la idea al producto". España: Parramón Arquitectura y Diseño
- Chaurand, R. *et al* (1998) "Dimensiones antropométricas. Población latinoamericana". México.
- Gasca, Juan y Zaragoza, Rafael (2015) "Designpedia. 80 herramientas para construir tus ideas". Bs As: LID Editorial Empresarial.
- Leiro, R (2006) "Diseño. Estrategia y gestión". Ediciones Infinito. Bs As
- Lebendiker, A y Cervini, A (2010) "Diseño e innovación para pymes y emprendimientos: nuevos productos para ganar clientes". Volumen 1 y 2. Bs As: Arte Gráfico Editorial Argentina
- Panero Zelnik "Las dimensiones humanas en Ingeniería y Diseño"
- Planellas, M. (2015) "Las decisiones estratégicas. Los treinta modelos más útiles". Bs As: Conecta
- Ramírez, R *et al* (2012) "Diseño de Productos: Una oportunidad para innovar" INTI-UIA. Buenos Aires.
- Rodgers, P. y Milton, A. (2011) "Diseño de producto". Barcelona: Promopress
- Sánchez Valencia, M (2009) "La morfogénesis del Objeto de uso. La forma como hecho social de convivencia" EBook. Colombia: Ed Organización Diseño LA.

*A esta bibliografía se incorpora Material de Cátedra mediado pedagógicamente.

6. VIRTUALIDAD

Este año 2021, lo transitaremos en plena virtualidad, de acuerdo a lo especificado por autoridades de la FAD, por lo que proponemos nuestra actividad áulica con la asistencia de diferentes medios virtuales:

1. El **Aula Virtual (Moodle)** de la FAD como espacio formal en el que compartiremos diferentes materiales y las clases especialmente teóricas. Asistidos por video conferencia (meet) de la plataforma 'Google'.
2. La actividad de **consulta directa** emplearemos herramientas que nos proporcionan la plataforma 'Google': video conferencia (meet), pizarra interactiva (jumpboard), intercambio de archivos (drive) y la aplicación 'Slack' como una forma de consulta en clase e informaciones generales.

7. PRÁCTICAS SOCIO - EDUCATIVAS /

Es importante que el alumno de 3º año de la carrera de Diseño Industrial tome contacto con actores del territorio y especialmente con actores de la Economía Social. También es clave introducir a los alumnos en problemáticas locales, con usuarios reales, para realizar prácticas en el campo del diseño. De este modo, proponemos una articulación de diferentes conocimientos e introducirse a la realidad productiva de la provincia.



8. EVALUACIÓN

Criterios de evaluación	<p>Proponemos para Diseño de Productos 2, una evaluación de proceso y de resultado, consideramos de importancia la participación del alumno en todo el proceso de aprendizaje. Esperamos que el alumno se forme en ciertas competencias.</p> <p>Criterios generales para la evaluación de la materia</p> <ul style="list-style-type: none">– Integración de los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales vinculado a cada uno de los Proyectos.– Énfasis en el nivel de reflexión crítica.– Grado de participación del alumno.– Nivel de presentación en tiempo y forma.– Originalidad de cada una de las presentaciones.– Nivel de creatividad e innovación en todo el proceso proyectual. <p>De la Evaluación: Proponemos evaluar todos los contenidos abordados, verificando el grado de aprendizaje logrado, en todas las actividades: desarrollo de proyectos y trabajo integrador.</p>
Acreditación	<p>Diseño de Productos 2 tiene dos condiciones como alumno:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Alumno Promocional (sin examen final)2. Alumno Regular (con examen final) <p>No existe la condición de Alumno libre.</p>
Criterios de acreditación	<p>Alumno promocional, es aquel alumno que cumpla con:</p> <ul style="list-style-type: none">• Asistencia / participación en clase.• La aprobación de los <i>Proyectos</i> (P 1, P 2 y P 3),• El cumplimiento del <i>Ejercicio Proyectual: Problema -Solución</i> y• La aprobación del <i>Trabajo Integrador Individual</i>. <p>Es decir, <i>El 80% de asistencia, participación y consulta en clase.</i></p> <p><i>Proyectos</i> (P 1, P 2 y P 3): Son los proyectos medulares de Diseño de Productos 2, que deberán aprobar con 75% (en escala numérica = 8) o mayor porcentaje, para lo cual se requiere consulta y asistencia a cada uno de ellos.</p> <p><i>Ejercicio Proyectual</i>: Es el trabajo inicial, una práctica proyectual de diagnóstico, con actividades asociadas, siendo imprescindible <i>cumplir con asistencia, consulta, y entrega</i>.</p> <p><i>Trabajo Integrador Individual</i>: Es un trabajo escrito teórico, de manera que el alumno pueda establecer relaciones entre todos los contenidos abordados en el año. Aprobar con 75% (en escala numérica = 8) o mayor porcentaje.</p> <p>Alumno regular, es aquel alumno que NO CUMPLA con alguna de las condiciones anteriores. Es decir:</p> <ul style="list-style-type: none">• El 75% de asistencia, participación y consulta en clase.• La aprobación de los <i>Proyectos</i> (P 1, P 2 y P 3) con 60% (en escala numérica = 6)** a 74% (en escala numérica = 7). <u>Sólo se podrá Desaprobar 2 Proyectos</u>. Dichos proyectos NO aprobados, deberán ser completados y



mejorados para obtener la regularidad de la materia.

- El cumplimiento del *Ejercicio Proyectual* y
- La aprobación del *Trabajo Integrador Individual* con 60% (en escala numérica = 6)** a 74% (en escala numérica = 7). En caso de NO Aprobar, el alumno puede recuperar el mismo. De NO aprobar el recuperatorio, deberá recurrir a Diseño de Productos 2.

Si el alumno **no alcanza las condiciones anteriores** deberá recurrir a la materia.
No existe la condición de Alumno Libre.

El **alumno regular** deberá rendir examen oral ante tribunal examinador.

**Este porcentaje mínimo se traducirá, en la escala numérica, a un seis (6), según indica el Sistema de Calificación, Ordenanza Nº 108, del Rectorado, de la UNCuyo, artículo 4. Las categorías establecidas refieren a valores numéricos que van de 0 (cero) a diez (10).

7. BIBLIOGRAFÍA (Según Normas APA)

Bibliografía General

Diseño, proyecto y gestión

- Bürdek, B. (1994) "Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño industrial". Ed G.Gilli. Barcelona.
- Bramston, D. (2010) "De la idea al producto". España: Parramón Arquitectura y Diseño
- Chaurand, R. et al (1998) "Dimensiones antropométricas. Población latinoamericana". México.
- Chiapponi, M. (1999) "Cultura social del producto" Bs As: Ed Infinito
- Cross, N (2008) "Métodos de Diseño. Estrategias para el diseño de productos" Ed Limusa Wiley, México.
- Di Pietro, S. y Hamra, P. (2010) "Diseñar hoy. Visión y gestión estratégica del diseño". Bs As: Nobuko
- 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 del diseño". Barcelona: Blume
- Leiro, R (2006) "Diseño. Estrategia y gestión". Ediciones Infinito. Bs As
- Lobäch, B. (1976) "Diseño Industrial. Bases para la configuración de los productos industriales". Editorial G. Gili
- Lebendiker, A y Cervini, A (2010) "Diseño e innovación para pymes y emprendimientos: nuevos productos para ganar clientes". Volumen 1 y 2. Bs As: Arte Gráfico Editorial Argentina
- Lerma Kirchner, A. (2011) "Desarrollo de nuevos productos. Una visión integral". Cengage Learning
- Memelsdorff, F (2011) "Estrategias y diseño. Diálogo entre empresas y diseñadores" Editores Wolkowicz. Bs As
- Milton, A. y Rodgers, P. (2013) "Métodos de investigación para el diseño de producto". España: Blume
- Ordoñez, R. (2010) "Cambio, creatividad e Innovación". Bs As: Granica
- Panero Zelnik "Las dimensiones humanas en Ingeniería y Diseño".
- Planellas, M. (2015) "Las decisiones estratégicas. Los treinta modelos más útiles". Bs As: Conecta

- Ramírez, R *et al* (2012) "Diseño de Productos: Una oportunidad para innovar" INTI-UIA. Buenos Aires.
- Rodgers, P. y Milton, A. (2011) "Diseño de producto". Barcelona: Promopress
- Rodríguez, G. (1998) "Manual de diseño industrial. Curso Básico". Editorial Gilli, México.
- Rodríguez Morales, L. (2012) "El diseño y sus debates". México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Roig, F (2011) "La estrategia creativa. Relaciones entre concepto e idea" Ediciones Infinito. Bs As.
- Serrano Barquín, C *et al* (2008) "Creatividad para el diseño" Univ Autónoma del Estado de Mx. México.
- Shakespeare, R *et al* (2007) "El diseño en la cadena de valor" CommTools, Buenos Aires.
- Ulrich, K y Eppinger, S. (2004) "Diseño y desarrollo de productos enfoque multidisciplinario". México: Mc Graw Hill
- Viggiano, E. (2004) "Marketing del diseño" Bs As: Nobuko

Diseño y objetos de uso

- Bonsiepe, G. (1999) "Del objeto a la interfase". Editorial Infinito. Bs. As
- Gay, A y Bulla R (2003) "La lectura del Objeto" Ediciones Tec. Córdoba
- Hudson, J. (2009) "Proceso. 50 productos de diseño. Del concepto a la fabricación". Bracelona: Blume
- Keskett, J (2008) "El diseño en la vida cotidiana" Ed Gilli, España
- Lobäch, B. (1976) "Diseño Industrial. Bases para la configuración de los productos industriales". Editorial G. Gili
- Melcoñian, R. y Villamar, P. (2008) "Artefactos invisibles. El libro objeto" Bs As: Nobuko
- Munari, B (1995) "¿Cómo nacen los objetos?". Editorial Gustavo Gilli
- Quiroga, M. (2005) "Puntos capitales del diseño. Perspectiva interdisciplinaria, sociología y estética" UNCuyo. Mendoza: CommTools.
- Sánchez Valencia, M (2009) "La morfogénesis del Objeto de uso. La forma como hecho social de convivencia" EBook. Colombia: Ed Organización Diseño LA.
- "Ecodesign. Furniture.Meubles. Muebles. Mobiliário"

Diseño y envases

- Devismes, P. (1995) "Packaging. Manual de uso" México: Alfaomega.
- Lebendiker, A y Cervini, A (2010) "Diseño e innovación para pymes y emprendimientos: nuevos productos para ganar clientes". Volumen 5. Bs As: Arte Gráfico Editorial Argentina
- Lerma Kirchner (2011) "Desarrollo de nuevos productos. Una visión integral" México: Cengage Learning
- Jackson, P. (2012) "Estructuras de packaging. Diseño de cajas y formas tridimensionales". Promopress
- Pérez Espinosa, C. (2012) "Empaques y embalajes" México: Red Tercer Milenio.
- Porras, I. y Medina, P. (2009) "Diseño, innovación y empresa". Nº 3. España: IED.
- Vidales Giovannetti, M. (1999) "El envase en el tiempo. Historia del envase". México: Trillas-UAM
- Vidales Giovannetti, M. (1995) "El mundo del envase. Manual para el diseño y producción de envases y embalajes". México: G.G.

Diseño y contexto

- Capuz Rizo y Gómez Navarro (2004) "Ecodiseño. Ingeniería del Ciclo de Vida para el Desarrollo de Productos Sostenibles". Ed. Alfaomega. Universidad Politécnica de Valencia. México
- Cao, C. (2013) "Transformando Mipymes. Un camino hacia una organización inteligente". Bs As: Consejo Profesional de C. Económicas de CABA.
- Pepe, E. (2007) "Diseño y sustentabilidad. Visiones para una Latinoamérica posible". Ediciones de la Utopía, Mendoza.
- Ruggieri, A. (2014) "Qué son las empresas recuperadas. Autogestión de la clase trabajadora". Bs Aires: Continente
- Spina, M (2006) "Guía práctica para emprender en diseño. Lo que tenemos que conocer para desarrollar nuestro emprendimiento de servicio de productos de diseño". Bs As: Comm Tools

Diseño e historia argentina

- Bonsiepe, G. (2008) "Historia del diseño en América latina y el Caribe. Industrialización y comunicación visual para la autonomía". Brasil: Editora Blücher
- Blanco, R. (2005) "Crónicas del Diseño Industrial en la Argentina". Ediciones Fadu. Bs Aires.
- Blanco, R. (2014) "Diseño Argentino. Sietes experiencias". Bs As: Diseño
- Braconi, L. (2006) "Una mirada al pasado nos proyecta al futuro: Innovación y Diseño en la industria argentina". Revista Huellas.
- De Alto, B. (2013) "Autonomía tecnológica. La audacia de la División Electrónica de Fate". Bs As: Ciccus
- Gay, A. y Samar, L. (2004) "El diseño industrial en la historia" Ediciones Tec. Córdoba.
- Joselevich, E. (2005) "Diseño Posindustrial. Teoría y práctica de la innovación" Ediciones Infinito. Bs. As.
- Iglesia, R. (2016) "25 casos de diseño grosso. Argentina (1920-1981)". Bs As: Diseño.
- Samar, L. (2004) "Industria y diseño en Argentina". En: "El diseño industrial en la historia" Gay, A y Samar, L. Ediciones Tec. Córdoba.

Clásicos de diseño

- Munari B (1993) "Diseño y Comunicación". Editorial Gustavo Gilli
- Ricard, A. (1982) "Diseño ¿Por qué?". Editorial Gustavo Gili.
- Wong,W (1992) "Fundamentos del diseño bi-tridimensional. Editorial G. Gilli
- Wong,W (1995) "Principios del diseño en color". Editorial Gustavo Gilli
- Henry, K. "Dibujo para diseñadores de producto. De la idea al papel"

Sitios web

- www.ondiseno.com
- www.experimenta.es
- <https://90mas10.com/>
- <https://dyd.com.ar/categoria/disenos/>
- www.di-conexiones.com
- www.roomdiseno.com
- www.redisenomexico.com
- <https://arga.com/disenos/disenos-industrial>

Mail de DISEÑO DE PRODUCTOS 2: dproductos2@gmail.com