

Programa

1. DATOS GENERALES

GRUPO DE CARRERAS	Proyectos de Diseño		
CARRERA	DISEÑO INDUSTRIAL		
PLAN DE ESTUDIOS ORD. N°	02/06 CS (Diseño Gráfico) – 04/06 CS (Diseño Industrial)		
ESPACIO CURRICULAR	INTRODUCCIÓN AL DISEÑO		
RÉGIMEN	Anual	CURSO	
CARGA HORARIA TOTAL	196	CARGA HORARIA SEMANAL	Presencial: 6 hs. Virtual: 1 hs.
FORMATO CURRICULAR	Taller		
AÑO ACADÉMICO	2021	CARÁCTER	Obligatorio
CORRELATIVIDADES PARA EL CURSADO	-----		
CORRELATIVIDADES PARA LA EVALUACIÓN	-----		
EQUIPO DE CÁTEDRA	Profesor Adjunto: D.I. Jerónimo E. FORMICA (SE) Ayudantes: D.I. Juan PALADINO (EX) - D.I. Julio QUINTEROS (S)		
HORARIOS DE CLASE	Miércoles: de 8 hs. a 12 hs. - Viernes de 8 hs. a 11 hs.		
HORARIOS DE CONSULTA	Profesor Jerónimo FORMICA Miércoles de 12 a 13 hs., viernes de 11 hs. a 12 hs. Profesor Juan PALADINO Miércoles de 12 a 14 hs., viernes de 11 hs. a 12 hs. Profesor Julio QUINTEROS Viernes de 11 hs. a 12 hs.		
MOVILIDAD ESTUDIANTIL	SI – Hasta 3 alumnos.		

2. FUNDAMENTACIÓN

La asignatura INTRODUCCIÓN AL DISEÑO INDUSTRIAL, se basa en los enfoques pedagógicos constructivistas y crítico-dialógicos, para construir y plantear un abordaje metodológico buscando desarrollar competencias que le permita comprender los fundamentos del diseño, los procesos de generación de formas, los elementos conceptuales básicos, entender de la importancia de la comunicación de los objetos industriales, y el proceso proyectual. Se busca preparar a los estudiantes para saber responder ante la incertidumbre del mundo que les espera, creando bases sólidas conceptuales que le permitan evolucionar, reconstruir y transformar su propia estructura del conocimiento, alcanzar una proyección social visible como futuros diseñadores.

Por sus características particulares y su función en el contexto curricular, siendo parte del núcleo de contenidos epistémicos en la formación profesional, es considerada asignatura de proyectación, formato pedagógico tipo TALLER, que busca generar un espacio de trabajo cooperativo y colaborativo, estimulando la creatividad y participación en el aula, procurando acercar al alumno en forma gradual a estas problemáticas.



3. PROPÓSITOS / COMPETENCIAS:

El propósito de IDI es de desarrollar el pensamiento preproyectual mediante la observación, experimentación, análisis, síntesis y evaluación de diseños, por medio de la resolución de ejercicios proyectuales sistematizados buscando aproximarse a la actividad de diseño.

Competencias:

- Capacidad de razonamiento básico para descubrir una regla o un principio, que será la base de relación entre dos o más objetos para aplicarlo en una solución de diseño.
- Capacidad de comprender el lenguaje de los objetos como un modo de comunicación no verbal.
- Capacidad para percibir, pensar, concebir y manejar el espacio en sus tres dimensiones y en diferentes escalas, en la exploración conceptual del proyecto de diseño.
- Capacidad para pensar de forma reflexiva, interdisciplinaria, sistémica, técnica, crítica y operativa, que le permita tomar decisiones, especificar metas, generar alternativas, evaluarlas y escoger la mejor opción para un diseño.
- Capacidad para comprender la importancia del proceso de diseño y la aplicación de aspectos prácticos y simbólicos, analizando, interpretando y produciendo información que genere bases para la realización de un proyecto de diseño.

4. CONTENIDOS

<p>EJE 1: Fundamentos básicos del diseño. Recuperación Conceptual.</p>	<p>Diseño Industrial: Definiciones. Conceptos generales sobre la problemática del Diseño Industrial. DI como disciplina proyectual. Naturaleza y fines del Diseño. Aspectos metodológicos. Proceso Proyectual y Lectura de objetos. Pensamiento del diseño.</p> <p>La Forma: Espacialidad: Definición y Concepto. La forma y sus significaciones. Elementos conceptuales básicos: punto, línea plano volumen. Lógica del espacio. Contorno negativo y positivo. Pensamiento tridimensional. Espacialidad: Definición y Concepto.</p> <p>ACTIVIDAD PRÁCTICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Taller de Recuperación Conceptual #1: Diseño industrial, diseñador, proceso proyectual y lectura. Tarea • Taller de Recuperación Conceptual #2: Lectura: observar, analizar, problematizar y proponer. Tarea
<p>EJE 2: Procesos de producción de formas. Generación Formal</p>	<p>Simetría: Definición y Concepto. Simetría organizativa y generativa. Definición de Isometría, Homeometría, Catametría y Ametría.</p> <p>Simetría Generativa: El proceso general de Producción de Formas. Leyes Básicas de la generación, generatriz, directriz. Métodos generativos: Traslación, Rotación, Torsión y Transición. Métodos generativos por combinación/asociación de elementos: operaciones con intersección (adición, sustracción, interpenetración o intersección, segmentación y desplazamiento), o sin intersección (volúmenes de transición).</p> <p>Tipos de transiciones, clasificación. Relación y tratamiento de superficies, clasificación. Tratamientos: de aristas o de vértices.</p>



	<p>Color: Teoría del color. Condiciones de iluminación. El espectro de la luz (visible). Síntesis aditiva y sustractiva. Sistemas de clasificación del color. Variables del color: Tinta, Saturación, Luminosidad. Armonías y contrastes. Escalas cromáticas. Sólidos de color. Cortes y equivalencias de color.</p> <p>ACTIVIDAD PRÁCTICA:</p> <ul style="list-style-type: none">• Parte # 1: Taller de conceptualización: Comprender las formas.• Parte #2 : Trabajo Práctico: Generación formal y de transformación.• Parte #3: Trabajo Práctico: Aplicación de teoría del color. <hr/> <p>Simetría Organizativa: Definición y Concepto. Simetría organizativa y generativa. Movimientos simétricos, leyes de simetría simples y compuestas. Organización espacial, bi y tridimensional, leyes de crecimiento/ vínculos, tensiones espaciales. Módulo: concepto y clasificación. Ritmo, espacio, y direccionalidad. Redes y tramas. Cambios escalares y proporcionales.</p> <p>Estructura: Concepto. Tipos de estructura: lineal, laminar y volumétrica. Como se estructuran las formas, aplicación en objetos de diseño. Clasificación según su origen y su función.</p> <p>ACTIVIDAD PRÁCTICA:</p> <ul style="list-style-type: none">• Parte # 1: Trabajo práctico: Organizaciones simétricas.• Parte #2 : Trabajo Práctico: Estructura.
<p>EJE 3: Interpretación de formas, lectura, función, usabilidad.</p>	<p>Simplificación: Concepto. Análisis formal y funcional. Iconicidad en diseño: definición y niveles. Abstracción. Geometrización. Estilización.</p> <p>Morfología: Visualización de la forma. Forma y figura. Interrelación de formas. La forma como significación entitativa. Modos de concreción: saturación, construcción, constitución sistemática. Lectura y lenguaje de las formas. Organización espacial. Modos de concreción: saturación, construcción, constitución sistemática.</p> <p>Manifestaciones Sensibles: Definición y Conceptos. Clasificación. La forma como significación entitativa y contextual. Lectura y lenguaje de las formas. Criterios para la transferencia de mensajes, expresión de los materiales.</p> <p>Textura: Concepto. Significación. Variables perceptivas de las texturas. Clasificación de las texturas, táctiles, visuales y auditivas. Acuidad visual. Variaciones perceptivas. La textura en el diseño tridimensional, sus aplicaciones. La textura como estructura.</p> <p>Color: Interacción del color. El rol del color en Diseño Industrial. La el color como función. Color y contexto, generación de Paletas.</p>



Metodología del Diseño:

El proceso proyectual del diseño. Diseño como unidad coherente: concepto, forma, función, funcionalidad y contexto. Usabilidad.

ACTIVIDAD PRÁCTICA:

- Parte #1: **Simplificación de un ELEMENTO NATURAL u ORGÁNICO.**

5. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE:

El proceso de enseñanza-aprendizaje es *personalizado y mediatizado* a través de: soportes tradicionales y digitales (apuntes de cátedra), bibliografía, clases expositivas y guías de discusión (apoyado por herramientas TIC), debates grupales e intergrupales.

Durante este proceso de enseñanza aprendizaje, buscamos desarrollar habilidades en:

- Experimentar el comportamiento de los elementos en el espacio.
- Iniciarse en las técnicas de composición y organización espacial, morfología.
- Experimentar las leyes compositivas, generación de formas.
- Experimentar la percepción del color.
- Establecer la armonía y el orden de la forma.
- Visualizar la forma completa y en un contexto.
- Aplicar las leyes de Simetría a la forma tridimensional en todas sus dimensiones.
- Experimentar las manifestaciones sensibles de la forma: la textura en sus dimensiones visuales y táctiles.
- Experimentar el comportamiento de los distintos materiales.
- Relacionar teoría y práctica como un conocimiento integrado y complementado.

Para la construcción del conocimiento planteamos estas instancias metodológicas:

Instancia 1 - Descubrimiento

La estrategia propone descubrir desde lo personal y desde lo grupal, la problemática planteada, partiendo de sus conocimientos previos sobre la unidad temática.

Se creará un entorno de trabajo tanto en el espacio áulico presencial como virtual, con actitud abierta y participativa, generando un espacio de confianza para opinar, reflexionar, tanto de los conocimientos adquiridos en la cátedra como la vinculación con los conocimientos adquiridos de las otras materias.

ACTIVIDADES:

- Comprensión lectora de textos complementarios. Actividad Virtual previa a la clase teórica.
- Presentación de la temática, análisis y comprensión de los apuntes de cátedra.

Instancia 2 - Reflexión e Interpretación

Se busca desarrollar la capacidad de interpretación de la unidad temática, que le permita encontrar un punto de vista convincente, pertinente a la temática, Hoy en día se piensa al diseño centrado en el usuario, que ayude a transformar situaciones existentes en situaciones mejores, por ellos tenemos el compromiso de incentivar este espíritu reflexivo en virtud de mejorar situaciones en instancias concretas, que involucra a los jóvenes a ser ciudadanos activos, capaces de afrontar las necesidades de hoy.

ACTIVIDADES:

- Talleres de Sensibilización: Trabajo en el Aula
- Conceptualización: Foros de discusión, generación de contenidos virtuales por intermedio de tableros de Interacción de ideas en Pinterest y de la Cátedra Virtual.

Instancia 3 - Experimentación:

En esta instancia se inicia el trabajo práctico que busca educar desde la generación, mientras transitan el proceso de generar esa idea, donde comparten sus aciertos y fracasos, tanto en lo instrumental como significativo de las experiencias individuales, permite asimilar los conceptos más rápidamente, crecer de los errores individuales y ajenos, en un sistema continuo de aprendizaje.

ACTIVIDADES:

- Registro fotográfico del proceso durante todo el trabajo práctico.
- Trabajo Práctico de la unidad temática, metodología tipo taller, con una impronta dinámica, participativa y reflexiva, donde se programarían exposiciones en los grupos de trabajos.

Instancia 4 – Evolución ó Evaluación

Esta instancia se puede llamar evaluación o validación. Se opta por llamarla de esta manera porque en este proceso de incorporar competencias, los jóvenes, evolucionan en este proceso de aprender, en el de asimilar y vincular nuevas áreas del conocimiento, desarrollando su propio mapa conceptual.

Se busca descontextualizar la palabra reconociendo más un camino de evolución sistemática del conocimiento, que el estudiante pueda auto evaluar sus logros, permitiendo al docente tener un rol de guía en el proceso, que permita reforzar sus falencias.

ACTIVIDADES:

- Ficha Personal de registro de las actividades realizadas, donde se contempla: nivel de participación, desarrollo de las áreas de conocimiento.
- Registro Virtual de los resultados obtenidos.

6. VIRTUALIDAD

Destro de la estrategia pedagógica implementada en la cátedras, la virtualidad cumple un papel importante para el desarrollo conceptual de los contenidos teóricos. Buscamos generar un espacio de debate e interacción, altamente participativo.

Se utilizarán herramientas para el análisis y reflexión de textos, por intermedio de ejercicios y debates, bajo plataforma Moodle y Slack.

Cátedra Virtual:

<https://virtual.fad.uncu.edu.ar/> - 2021 INTRODUCCIÓN AL DISEÑO INDUSTRIAL

Canal Slack: Idi-2021 .

https://join.slack.com/t/idi-2021/shared_invite/zt-omhfpixe-NXj1ZtRJT56yhH8LbNH82g

7. PRÁCTICAS SOCIO-EDUCATIVAS

- Publicación de los trabajos de los alumnos, incentivando el desarrollo en los estudiantes la capacidad de autoevaluación, su espíritu crítico y su inserción profesional en el medio.
- Generar un artículo de presentación final de lo aprendido durante el año. Presentación individual
- Participación del mes del Diseño, con exposiciones, en los diferentes talleres programados, proyecto en conjunto con Introducción al diseño de Diseño Gráfico. Semana del diseño
- Motivar a participar de ferias y conferencias durante el año.



8. EVALUACIÓN

<p>Criterios de evaluación</p>	<p>Criterios de evaluación promediado con: el proceso creativo; la transferencia conceptual, calidad y metodológica de presentación.</p> <p>Sistema de Calificación Ordenanza N° 108, del Rectorado, de la UNCuyo. Artículo 4. Sistema de calificación: se regirá por una escala ordinal, de calificación numérica, en la que el mínimo exigible para aprobar equivaldrá al sesenta por ciento (60%). Este porcentaje mínimo se traducirá, en la escala numérica, a un seis (6). Las categorías establecidas refieren a valores numéricos que van de 0 (cero) a diez (10) fijándose la siguiente tabla de correspondencias.</p> <p>No aprobado 0%</p> <table><tr><td>1</td><td>1 a 12%</td></tr><tr><td>2</td><td>13 a 24%</td></tr><tr><td>3</td><td>25 a 35%</td></tr><tr><td>4</td><td>36 a 47%</td></tr><tr><td>5</td><td>48 a 59%</td></tr></table> <p>Aprobado</p> <table><tr><td>6</td><td>60 a 64%</td></tr><tr><td>7</td><td>65 a 74%</td></tr><tr><td>8</td><td>75 a 84%</td></tr><tr><td>9</td><td>85 a 94%</td></tr><tr><td>10</td><td>95 a 100%</td></tr></table>	1	1 a 12%	2	13 a 24%	3	25 a 35%	4	36 a 47%	5	48 a 59%	6	60 a 64%	7	65 a 74%	8	75 a 84%	9	85 a 94%	10	95 a 100%
1	1 a 12%																				
2	13 a 24%																				
3	25 a 35%																				
4	36 a 47%																				
5	48 a 59%																				
6	60 a 64%																				
7	65 a 74%																				
8	75 a 84%																				
9	85 a 94%																				
10	95 a 100%																				
<p>Acreditación</p>	<p><u>En los Trabajos Prácticos:</u> Se considerará el sistema de calificación de la ordenanza N° 108/10. La nota de aprobación de ésta instancias de evaluación es de: 60% a 100%. La nota final estará constituida de la siguiente manera: Proceso 50 % Presentación 30% Exploración/Innovación 20 %</p> <p><u>En los Exámenes Parciales:</u> Se considerará el sistema de calificación de la ordenanza N° 108. La nota de aprobación de ésta instancias de evaluación es de: 60% a 100%.</p> <p><u>Condiciones para el cursado:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Los trabajos prácticos y/o proyectuales, solo tienen una sola instancia de recuperación.• Para todas las instancias de trabajos prácticos y/o proyectuales sólo se podrán ir a instancia de recuperación, dos veces (2) durante todo el año.• Para aprobar los trabajos prácticos y/o proyectuales, deberá tener como mínimo un 80 % de asistencia a clases en cada uno.• Los exámenes parciales tienen solo una instancia de recuperación cada uno de ellos.• Las instancias de recuperación serán determinadas en tiempo y forma por la cátedra.• Si no se aprueba el recuperatorio de parcial o trabajo práctico, el alumno RECURSA la materia.• El alumno que NO ENTREGA EN FECHA el ejercicio práctico o proyectual, se considera DESAPROBADO, pasando a instancia de recuperatorio.• El alumno que NO SE PRESENTE al examen parcial, se considera DESAPROBADO, pasando a instancia de recuperatorio.																				



	<ul style="list-style-type: none">• El alumno que no cumpla con todas las condiciones del Régimen de Regularidad, RECURSA la materia.• El alumno que por razones de enfermedad le impidan presentarse a los exámenes parciales o entregas del Trabajo Proyectual, en la fecha programada, tendrá hasta la clase siguiente para presentar su certificado médico correspondiente. En caso de no cumplir con esta condición se los considerará DESAPROBADO, perdiendo la instancia en la que se encuentre.
Criterios de acreditación	<p><u>Régimen de PROMOCIÓN</u> (Sin examen final)</p> <ol style="list-style-type: none">1. 100 % de los trabajos prácticos aprobados en instancia normal o de recuperación, con un mínimo del 85 % de promedio, sin considerar los aplazos.2. Haber rendido y aprobado los dos parciales con un mínimo de 85 %3. 80 % de asistencia en cada trabajo práctico.4. Cumplir con las condiciones para el cursado. <p><u>Régimen de REGULARIDAD</u> (Con examen final)</p> <p>El examen final: para aprobar la materia debe dar examen final. Éste consiste en exhibir su labor anual y exponer oralmente sobre los contenidos de la materia.</p> <p>Para obtener la REGULARIDAD, alumnos deberá tener:</p> <ol style="list-style-type: none">1. El 100% de los trabajos prácticos aprobados con un mínimo de 60%.2. Haber rendido y aprobado los dos parciales con un mínimo de 60 %3. 80 % de asistencia en cada trabajo práctico.4. Cumplir con las condiciones para el cursado. <p><u>RECURSANTE:</u></p> <p>El alumno que no obtenga la condición de Promoción o Regular deberá recurrar la materia.</p> <p>El alumno recurrará la materia si:</p> <ol style="list-style-type: none">1. No cumple con el 100% de los trabajos prácticos y parciales aprobados.2. Desaprueba el recuperatorio del trabajo practico.3. Desaprueba el recuperatorio de un examen parcial.4. No cumple con el 80 % de asistencia en cada trabajo práctico.5. Queda en más de dos oportunidades en instancia de recuperación de los trabajos prácticos6. NO cumple con alguna de las condiciones de cursado. <p><u>Alumnos libres por pérdida de regularidad</u></p> <p>Se considera solamente a los alumnos regulares que pasados 12 períodos de llamado de examen consecutivo a partir de haber obtenido la regularidad, de no haber rendido la materia, pueden acceder a la condición de “libre por pérdida de regularidad”</p> <p>Tales alumnos deberán rendir un examen escrito y oral del programa completo vigente al momento de rendir y además previo a dicho examen deberán realizar y aprobar un práctico que deberá resumir todo el conocimiento y habilidades que debe desarrollar el alumno durante el año.</p>



7. BIBLIOGRAFÍA

- BONSIPE, Gui .1(978). *Teoría y práctica del Diseño Industrial* .Barcelona .Colección Comunicación Visual.
- BONSIPE, Gui. (1998).*Del objeto a la interfase. Mutaciones del Diseño*. Buenos Aires. Ediciones Infinito.
- BÜRDEK, B. (1994). *Diseño. Historia, teoría y práctica del Diseño Industrial*. España Editorial Gili
- CARVAJAL, Germán. (2005). *Diseño como Poética, el pensamiento de Cesar Janello*.Bs As. Ed. G.Carvajal
- CUADERNILLO DE INGRESO. Facultad de Artes y Diseño. UNCuyo.
- DOBERTI, Roberto.(2008).*Espacialidades*. Buenos Aires. Ediciones Infinito
- DORFLES, Gillo. *El Diseño Industrial y su estética*. Ed. Labor,
- KUPPERS, Harald. (1992). *Fundamento de la Teoría de los Colores*. Barcelona. 5ta Edición. Ediciones Blume
- LOBACH, Bernd. (1981). *Diseño Industrial*. Barcelona. Edic. G. Gili.
- MUNARI, Bruno.(2020).*El arte como Oficio* Barcelona. Editorial Gustavo Gili.
- MUNARI, Bruno.(2016). *¿Cómo nacen los objetos?*. Barcelona G.Gili
- WOLF – KURN.(1959). *Forma y Simetría*. Editorial Universitaria De Buenos Aires, Buenos Aires – Argentina.
- WONG, Wicius. (1979). *Fundamentos del Diseño bi y tridimensional*. Barcelona. Edit. G. Gili
- WONG, Wucius. (2008). *Principio del Diseño en Color*. Barcelona. Ediciones G.Gili.
- WONG, Wucius. (2011). *Fundamentos del diseño*. Barcelona. Edit. G: Gili
- MANZINI, Ezio. (2015). *Cuando todos diseñan*. Edit. Experimenta Theoria.
- MARIN, Joan y TORRENT, Rosalía. (2016). *Breviario de Diseño Industrial. Función, Estética y Gusto*. España. Edic. Básicos Arte Cátedra.
- RICARD, André. (2017). *La Aventura Creativa. Las Raíces del Diseño*. España. 5ta Edic. Ariel.
- CAMPI, Isabel. (2020). *¿Qué es el Diseño?* Barcelona. España. Editorial: G.Gili