

**Universidad Nacional de La Plata**

**Facultad de Artes**

**Departamento de Diseño Industrial**

**1) Denominación asignatura:** Metodos del diseño industrial 1

**2) Ciclo Lectivo:** 2024

**3) Plantel docente:**

Profesor Titular : Prof en DI Pireddu Juan Pablo

Profesor Adjunto : Prof en DI Nuñez Lagreca Emmnuel

Ayudante diplomado : Prof en DI Vieyra Sebastian

**4) Modalidad :** cuatrimestral

**5) Sistema de promoción :** directa-indirecta-libre

**6) Carga horaria semanal : 4 hs**

**7) Fundamentación de la materia**

La asignatura Métodos del Diseño Industrial, según lo establecido en el Plan de Estudios 2023, se divide en dos períodos cuatrimestrales (MdDI I y MdDI II), cursándose el primero de ellos durante el 2° año de la carrera y el segundo, durante el 3°. **dicho programa esta pensado para MdDI 1**

Se trata de una materia de modalidad teórica y práctica cuya particularidad reside en proporcionar sustento y apoyo al proceso de diseño que se desarrolla en la currícula de otras materias. A lo largo del desarrollo de la asignatura se aborda el análisis y reflexión sobre el proceso de diseño en su parte analítica.

Los alumnos cursan bajo el régimen de promoción directa, indirecta y libre. La asignatura está planteada como espacio curricular de reflexión y aprendizaje de los métodos proyectuales en la producción de los objetos industriales.

Si partimos de la necesidad de un mejoramiento en la calidad de vida de las personas, el rol disciplinario del diseño industrial puede ocupar un espacio estratégico y significativo, contribuyendo al desarrollo tecnológico y social desde su especificidad proyectual.

Los campos profesionales y disciplinarios reciben el impacto de las transformaciones. Las universidades se ven, de este modo, sujetas a redefinir sus contenidos, sus relaciones endógenas y externas, y sus estructuras pedagógicas de investigación y técnico-administrativas. La formación de los diseñadores industriales en particular no escapa a esta

realidad. Se modifican conceptos disciplinarios y discursos ideológicos que hacen necesario repensar o reflexionar las herramientas teóricas y prácticas utilizadas en materia educativa.

A pesar de los interrogantes que se formulan, lo que sí se puede decir con certeza es que la disciplina no se aprende en forma espontánea en cualquier tiempo y espacio. Requiere una experiencia específica y organizada en un marco institucional que garantice, con la certificación académica, la posesión de la habilidad y el conocimiento requerido para la práctica profesional. En este sentido, adquirir un sólido marco teórico durante el período de aprendizaje permitirá argumentar y sistematizar apropiadamente la práctica profesional.

El proceso de enseñanza aprendizaje se implementará sobre dos aspectos fundamentales:

El estudio de los caminos o modos posibles para arribar a un resultado adecuado en las diferentes etapas de la gestión proyectual de los bienes materiales industrializados.

La reflexión sobre los propios saberes, sus resignificaciones, la elaboración de nuevos conceptos e hipótesis, en el contexto político y socioeconómico de la organización productiva, tanto en Argentina como en el mundo.

## **8) Objetivos**

### **Objetivo general**

Formar a estudiantes del 2° año de la carrera Diseño Industrial en el dominio de herramientas y metodologías fundamentales para el correcto desempeño de la profesión, haciendo énfasis en un proceso metodológicamente controlado, que incluya la aplicación de innovación y creatividad como medio para afrontar y resolver las problemáticas inherentes a la disciplina, durante la etapa analítica y de incubación para sentar las bases teóricas del proceso de diseño.

### **Objetivos específicos**

Comprender y conocer los principios básicos de la metodología aplicada al diseño industrial y su aplicación en proyectos reales.

Analizar y comprender problemáticas reales y la multiplicidad de respuestas que el diseño industrial puede brindar.

Conocer y aplicar con eficacia herramientas de base como árbol de objetivos, árbol de problemas, Ishikawa, etc. para conocer el problema de diseño, que es la base para la resolución de un producto que resuelva las necesidades humanas.

Aprender a trabajar en equipo, buscando y consensuando soluciones y respuestas a problemáticas diversas.

Mejorar la comunicación de la información procesada, mediante presentaciones visuales y/u orales, comprendiendo cuáles son aquellos datos requeridos por el receptor.

## 9) Contenidos

- a. Introducción a la metodología dentro del diseño industrial: su importancia, evolución, implicancias a lo largo de su desarrollo.
- b. Los métodos dentro y a lo largo de un proceso de diseño. Pasos iniciales. Cómo abordar un proceso desde el inicio.
- c. El uso de la creatividad como herramienta para brindar nuevas respuestas.
- e. El diseñador dentro de un equipo proyectual.

### Programa a desarrollar :

1. Reflexiones sobre la incumbencia de los métodos en el proceso de diseño
2. ¿qué es el diseño industrial? Aspectos para conocer la profesión
3. 6 Aspectos básicos para un observador del diseño
4. Etapas del proceso de diseño, varias miradas
5. Metodología de la investigación
6. Metodología del análisis como resultado de la investigación aplicada a un proceso de diseño
7. Necesidades y/o Deseos, perfil e identificación del usuario. Satisfacción del Usuario
8. Problemática dentro de un contexto social, político y económico
9. Problema de diseño
10. Árbol de problema / Árbol de Objetivos / Ishikawa
11. Requerimientos y Requisitos. Diferencias significativas en ambos términos
12. Disparadores creativos / definición de Concepto / idea Rectora
13. Partidos de diseño material y conceptual
14. Ponderación para una elección tangible de lo explorado o propuesto
15. Marco referencial del problema, hacia una conjunción de lo analítico

## 10) Metodología de trabajo

Se empleará una metodología que involucre activamente a los estudiantes en su proceso de aprendizaje, haciendo uso de un enfoque teórico y práctico combinado, promoviendo el desarrollo de habilidades creativas y analíticas a través de trabajos tanto individuales como grupales y presentaciones frente a la clase.

**Clases teóricas:** explicación del principio conceptual teórico y aplicado de cada herramienta metodológica.

**Clases prácticas:** puesta en práctica de la herramienta enseñada, a partir de consignas abiertas o cerradas dictadas por la cátedra, donde los estudiantes apliquen el enfoque teórico y lo ensayen con un recurso o situación real a fin de contrastar su efectividad y los posibles resultados.

**Trabajos individuales:** la búsqueda por fomentar el pensamiento autónomo y su aplicación en un ensayo, la autoevaluación y el abordaje de los propios intereses.

**Trabajos grupales:** propiciar el trabajo y el consenso en equipo, la incorporación de nuevos puntos de vista y la adquisición de habilidades como la resolución de conflictos, el liderazgo y la comunicación efectiva.

**Presentaciones grupales:** en pos de lograr un feed back y una retroalimentación por parte del equipo docente y los compañeros.

### **11) Modo de evaluación**

El alumno deberá asistir, como mínimo, al 80% de las clases y desarrollar los exámenes parciales, trabajos prácticos y actividades individuales y/o grupales que la cátedra establezca.

Con su aprobación más la asistencia requerida, el alumno obtendrá la promoción de la materia, en forma directa (con 6 puntos o más en cada instancia evaluatoria) o indirecta (entre 4 y 5 puntos). Si lo hiciera de forma indirecta, el alumno estará en condiciones de presentarse al examen final y acreditar la materia en las fechas estipuladas por la Facultad de Artes.

Los trabajos prácticos se desarrollarán a partir de los requerimientos que plantean la propuesta programática y los objetivos de la materia siendo entregados, según su complejidad, el mismo día de su presentación en el aula o con una fecha definida por el jefe de trabajos prácticos.

**Trabajos (individuales o grupales) en clase:** La evaluación será conceptual. Servirá para una valoración del proceso enseñanza-aprendizaje. Se calificará el conocimiento de la clase teórica dada con anterioridad, con el objetivo principal de que el alumno practique la capacidad de síntesis discursiva.

**Trabajos prácticos en equipos:** Se evaluará la participación y compromiso de todos los integrantes del equipo, la comprensión consecuente de las consignas establecidas, la clara conceptualización y transmisión del tema tratado, la creatividad en los recursos de comunicación, el relato coherente de toda la argumentación y su encadenamiento (continuidad, pertinencia, congruencia), la interacción con el resto de la clase, el nivel de investigación, entre otros.

## 12) Bibliografía

- BLANCO, Ricardo. La silla, ese objeto de diseño. Ed. Argentina. Bs. As. 2004.
- BLANCO, Ricardo. Crónicas del Diseño Industrial en la Argentina. Ed. FADU. Bs. As. 2006.
- BISANG, R. BURACHIK, G. KATZ, J. "Hacia un nuevo modelo de organización industrial, Alianza - Cepal, Bs. As., 1999.
- BONSIEPE, Gui. "Del objeto a la interfase", Ediciones Infinito, Bs. As., 1999.**
- BONSIEPE, Gui. "Diseño Industrial. Artefacto y Proyecto", Corazón Editor, Barcelona.
- BONSIEPE, Gui. "Teoría y Práctica del Diseño Industrial", Ed. Gustavo Gili, Barcelona.
- BONSIEPE, Gui. "El diseño de la periferia", Ed. Gustavo Gili, Barcelona.
- BOUELAS, M. -ISHERWOOD, B. "El Mundo de los bienes", Ed. Grijalbo, Méjico, 1979.
- BRAND, S. "El Laboratorio de Medios. Inventando el futuro en el M.I. T. ", Ed. Galápago. Bs. As., 1988.
- BUCH, T. "Sistemas Tecnológicos - Contribución a una Teoría General de la Artificialidad", Ed. Aique, Bs. As., 1999.
- BÜRDEK, Bernhard. "Diseño. Historia, teoría y práctica del Diseño Industrial", Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1994.**
- CHIAPPONI, Medardo. "Cultura social del producto. Nuevas fronteras para el Diseño Industrial , Ediciones Infinito, Bs. As., 1999.**
- CHOMSKY, Noam; DIETERICH, Heinz. "La sociedad Global", Ed. Contrapuntos, México, 1998.
- CIAPUSCIO, Héctor. "El conocimiento tecnológico", Revista Redes No 6, U. N. Quilmes.
- CRONEY, J. "Antropometría para diseñadores", Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1978.
- CROSS, Nigel. "Métodos de Diseño", Ed. Limusa, Méjico, 1999.**
- DEVALLE, Verónica. La travesía del a forma Emergencia y consolidación del diseño gráfico-. Ed. Paidós, Bs. As., 2009.
- DRUCKER, Peter. La sociedad poscapitalista. Ed. Sudamericana. Bs. As. 1996.
- ELLIOT, D. - CROSS, N. - ROY, R. "Diseñando el futuro", Ed. G. Gili, Barcelona, 1980.
- ELLIOT, D. - CROSS, N. - ROY, R. "Diseño, tecnología y participación", Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1979.
- FEINMANN, José Pablo. "La Historia Desbocada 1", Ed. Capital Intelectual, Bs. As., 2004.
- FERRER, Aldo. "La Densidad Nacional!", Ed. Capital Intelectual, Bs. As., 2004.
- FIELL Meter y Charlotte. El diseño industrial de la A a la Z. Ed. Taschen. España. 2001
- JONES, Christopher. Métodos de Diseño. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1978.**
- JOSELEVICH, Eduardo. Diseño posindustrial, Ed. Infinito. Buenos Aires, 2005.
- KATZ, J. KOSACOFF, B. "El Proceso de Industrialización en la Argentina Evolución, retroceso y prospectiva", Alianza - Cepal, Bs. As., 1996.
- KRIEDTE, MEDICK, SHLUMBOHM. "Industrialización antes de la industrialización", Ed. Crítica, Barcelona, 1977- 1990.
- LANDOW, G. P. "Hipertexto", Barcelona, Paidós, 1997.
- LANDOW, G. P. "Teoría del Hipertexto". Barcelona, Paidós, 1998.
- LEIRO, Reynaldo. Diseño estratégico y gestión. Ed. Infinito, Bs. As. 2006.**
- LEVIS, D. "Arte y computadoras: del pigmento al bit", Bs. As., Grupo Editorial Norma, 2001.
- LEVIS, D. "La pantalla ubicua", Bs. As., Ediciones La Crujía, 1999.
- LEVY, Pierre. "Que es lo virtual" .Ed. Paidos Multimedia 10, Barcelona. 1998.
- LLOVET, Jordi. "Ideología y metodología del Diseño", Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1979.

QUARANTE, D. "Diseño Industrial- Elementos Introdutorias (Tomo 1) Elementos Teóricos (Tomo 2)", Ed. CEAC, Barcelona, 1992.

RAPOPORT, Mario. Historia económica, política y social de la Argentina (1880-2003). Colección Ariel. Ed. Emecé. 2006.

RHEINGOLD, H. "Realidad virtual", Ed. Gedisa. 1999.

**RICARD, André. "Diseño ¿Por qué?", Colección Punto y Línea, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1982.**

RICARD, André. "Hablando de Diseño", Ed. Hogar del libro. Barcelona. 1986.

SCHON, DONAL. "La Formación de profesionales reflexivos". Ed. Paidós, Madrid, 1992.

SCHORR, MARTIN. "Modelo Nacional Industrial", Ed. Capital Intelectual, Bs. As., 2005.

SHVARZER, J. "La Industria que supimos conseguir Una historia político-social de la Industria Argentina ", Ed. Planeta, Bs. As., 1996.

TABOADA, Emil- NAPOLI, Roberto. "El Diseño Industrial. Ed. CEDAL, Bs. As., 1974.

TEDESCHI, Pablo. "La Génesis de la forma y el Diseño Industrial, Ed. EUDEBA, Bs. As., 1963.

VARIOS AUTORES. El diseño en la cadena de valor, Espacio de Diseño, Ed. Comm Tools, Bs. As. 2007

WHITE, L. "Tecnología medieval y cambio social", Ed. Paidós, Barcelona, 1990.

WINNER, L. "Tecnología autónoma", Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1979.

BAUMAN, Zigmund. Vida de consumo, Ed. Fondo de Cultura Económica, 2007.

**LOBACH, Bernd. "Diseño Industrial, bases para la configuración de los productos industriales", Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1981.**

LOEWY, Raymond. "Lo feo no se vende": Ed. Iberia, Madrid, 1960.

LOPEZ BLANCO, Manuel. "Notas para una introducción a la Estética", La Plata, 1995.

..

**14) Contacto : instagram metodos\_di**

**15) Anexos**

### **Recursos**

La bibliografía de la que se trabajará en cada encuentro estará puesta a disposición del alumnado con la suficiente antelación para promover la lectura y comprensión autónoma e individual de los conceptos pero, también, para habilitar durante la clase correspondiente un diálogo entre docentes y estudiantes de aquello que no haya sido comprendido en su totalidad o haya generado reflexiones.

Ésta consistirá en apuntes creados por la cátedra, libros recomendados, material audiovisual, espacios de trabajo colaborativos y charlas con profesionales invitados.