

Modelo para la elaboración de los programas de cátedra.

Universidad Nacional de La Plata

Facultad de Artes

Departamento de Diseño Industrial

- 1) **Ciclo Lectivo:** 2024
- 2) **Denominación asignatura:** Catedra A
- 3) **Sistema de promoción:** Directa
- 4) **Carga horaria semanal (teórico y práctico):** 6 hs.
- 5) **Fundamentación de la materia:**

CARACTERIZACIÓN DEL TALLER DE DISEÑO INDUSTRIAL II A V CURSO – CÁTEDRA “A”

Como punto de partida para el abordaje de la enseñanza; ubicamos al Diseño Industrial como una de las disciplinas integrantes del colectivo proyectual de bienes materiales. Su campo de acción está en la creación, determinación o constitución TECNO-MORFOLÓGICA de un PRODUCTO INDUSTRIAL, orientado a un fin: la circulación social. El Diseñador industrial actúa en la gestión de aquellos artefactos en que se verifica una interrelación física-psicológica con el usuario.

Esta breve definición debe ser tratada y desarrollada con flexibilidad conceptual y práctica ya que los cambios contextuales nos llevan a nuevos recortes o cambios en las disciplinas proyectuales. Sería conveniente un tratamiento global de la formación académica del Diseño Industrial en la Argentina y en particular en la UNLP.

El TALLER es el eje troncal de la carrera, lo planteamos como el núcleo sintetizador y articulador de los conocimientos curriculares y concretamente el ámbito de construcción de saberes conceptuales y materiales para el aprendizaje de la práctica proyectual de objetos de uso.

La asignatura “TALLER DE DISEÑO INDUSTRIAL” se implementa bajo una organización que contiene a los cursos, constituyendo estos, aproximaciones sucesivas a la construcción de objetos de conocimiento. Se aclara que el alumno ingresa a un curso introductorio a la problemática del diseño de productos (Taller D.I. I).

Por la caracterización disciplinaria y su proceso creativo e innovador, el TALLER es una opción metodológica adecuada, que:

- Mediante el proceso del hacer se integra la acción y la reflexión, transformándose en PRAXIS.

- Se establecen relaciones dialécticas entre lo pensado y lo realizado.
- Para resoluciones problemáticas de la práctica surge la necesidad de remitirse a marcos teóricos.
- La misma práctica genera conocimientos.
- Permite desarrollar capacidades de observación, experimentación y contacto con la realidad.
- La formación metodológica se enriquece con la experiencia del trabajo concreto.
- En el taller se integran y desarrollan conocimientos adquiridos en otras asignaturas que se utilizan en distintas organizaciones pedagógicas.
- El docente observa el proceso realizado por los alumnos y crea situaciones de conflicto cognitivo que permiten avanzar en el proceso de aprendizaje.
- Permite desarrollar el ejercicio investigativo, potenciando las capacidades de problematización, de generar interrogantes, de formular hipótesis, de realizar inferencias, de construir nuevas categorías, etc.
- Es un ámbito de actuación interdisciplinario.
- Posibilita por una parte, aprender a pensar y hacer juntos; por otra supone un trabajo individual del alumno y un trabajo individualizado del docente que atiende a las peculiaridades del alumno: ritmo de aprendizaje, forma de apropiación del conocimiento, intereses, necesidades, experiencias previas, etc.
- Permite integrar en un solo proceso tras instancias: docencia, investigación y práctica.
- Posibilita establecer una modalidad de comunicación y trabajo en la relación docente-alumno y alumnos entre si.

6) Objetivos

Generales:

Abordar el proceso de diseño, sus fases en el desarrollo de un producto industrial.

Comprender al diseño de un objeto como una respuesta a una necesidad.

Entender al Diseño Industrial como contenido en un contexto.

Reconocer y analizar un problema, formular hipótesis o ideas rectoras generadoras de propuestas.

Aplicar los conocimientos acerca de las transformaciones de los materiales.

Específicos:

Desarrollar competencias que le permitan identificar esquemas que luego puedan transferir a otros contextos.

Qué el alumno desarrolle el pensamiento crítico.

Qué la duda sea parte del razonamiento, para motivar la curiosidad.

Qué el alumno aprenda a tomar decisiones propias.

Promover el autoaprendizaje y la autoevaluación

7) Contenidos

8) Metodología de trabajo:

El TALLER centra su tarea formativa en el desarrollo de ejercitaciones prácticas del proceso proyectual en el trayecto de II a V curso, con el fin de lograr capacidades, habilidades y conocimientos para una futura actividad profesional en el campo del Diseño Industrial.

Dichas ejercitaciones se implementarán a través de modelos operativos temáticos, estos se plantean como pretexto, referencia o simulaciones para el aprendizaje. Características, niveles de complejidad y jerarquización de dichos modelos emergerán de la necesidad que plantee el PROGRAMA ANUAL DE LA CÁTEDRA.

Entorno a la realización práctica funcionaran tres instancias y acciones fundamentales e integradoras en la praxis del TALLER:

- Relación con el resto de áreas y conocimientos curriculares.
- Relación con el contexto sociocultural productivo.¹¹
- Reflexiones sobre la acción práctica del proceso de aprendizaje del Diseño industrial.

Estas tres instancias se desarrollarán a partir de los siguientes trabajos prácticos:

TP1: Temática: Incorporar un objeto al SET propuesto. (Ejercicio de diagnóstico)

Situación problemática: Los siguientes ítems son objetos pertenecientes a un set de objetos ya producidos.



Ejemplo:

El cliente requiere que se incorpore un nuevo objeto al set, aprovechando el canal de venta. El nuevo objeto debe contemplar los rasgos esenciales de los que ya se producen, con el fin de conservar la afiliación de este objeto nuevo a la familia que ya se producen.

Se requiere el diseño de un nuevo objeto que se integre a la familia de objetos que se comercializan.

Duración: 3 clases. Inicio: 8 de abril – Finalización: 15 de abril

TP 2: Temática: Mobiliario Urbano - BANCOS

Se parte de la necesidad:

Necesidad de Afiliación (Maslow:1943) / Identidad, afecto y Ocio (Max Neef: 1987)

Socializar en tiempos de espera, ocio o descanso.

Situación problemática: El mobiliario urbano, los bancos, es parte de equipamiento que los municipios, los gobiernos, las universidades, etc., colocan en espacio públicos para su utilización por la comunidad. El diseño de objetos, define la cultura...define nuestras acciones...nos define como sociedad. El diseño de mobiliario urbano no está ajeno a esta cuestión y define un espacio...un ámbito...una sociedad. El banco urbano es, de los objetos exteriores, aquel que permite que las personas se encuentren, compartan, esperen, descansen, se tomen tiempo para degustar alguna colación, para observar, para realizar una actividad conjunta...en síntesis: para socializar.

Sumado a esto, este tipo de equipamiento no escapa a la lógica de la industria, o sea que el mismo debe cumplir con los siguientes requerimientos:

- aprovechar el material empleado (reduciendo el desperdicio)
- otorgando la posibilidad de un asiento individual + uno colectivo
- emplear la combinación de 2 materiales (homigón + madera) / (metal + madera) / (Madera + textil) / (metal + textil)

De lo enunciado surge una formulación temprana del problema de diseño:

Se requiere el diseño de un banco para espacio público cuyo objetivo esencial es que permita la "socialización de las personas" y se ajuste a los requerimientos pedidos.

Duración: 16 clases Inicio: 15 de abril – Finalización: 10 de junio

TP 3: Temática: Set de consumo y traslado de alimentos

Se parte de la necesidad:

NECESIDAD BÁSICA: La alimentación saludable

Situación problemática: Punto 1) La mala alimentación, la precariedad de las comidas al paso y evitar comidas o colaciones son síntomas de posibles enfermedades futuras, sobre todo en edad escolar y con jornadas extendidas, en función de esto surge la necesidad de promover una alimentación más saludable y equilibrada.

En todas sus formas, la malnutrición abarca la desnutrición (emaciación, retraso del crecimiento e insuficiencia ponderal), los desequilibrios de vitaminas o minerales, el sobrepeso, la obesidad, y las enfermedades no transmisibles relacionadas con la alimentación.

Las enfermedades no transmisibles relacionadas con la alimentación abarcan las enfermedades cardiovasculares (como el infarto de miocardio y los accidentes cerebrovasculares, a menudo asociados a la hipertensión arterial) algunos cánceres, y la diabetes. La mala alimentación y la mala nutrición se cuentan entre los principales factores de riesgo de esas enfermedades a escala mundial.

Punto 2) La pandemia y el contexto de salida de la misma, en donde la vuelta a la presencialidad en los distintos ámbitos aún demanda y demandará ciertos cuidados surge como necesidad a resolver: reducir el cruzamiento de utensilios de comida en ámbitos públicos y privados de masividad.

De esto surge la formulación temprana del problema de diseño:

Proponer, a través del Diseño Industrial, un objeto que satisfaga el transporte y consumo de alimentos contemplando los siguientes objetivos mínimos:

- Permitir el transporte seguro del contenido
- Hacer posible una higiene efectiva
- Permitir configurar proporciones adecuadas alimenticias

Duración: 16 clases. Inicio: 10 de Junio – Finalización: 16 de Septiembre

TP 4: Temática: Estructura rodante para traslado de objetos a corta distancia

Se parte de la necesidad:

NECESIDAD: Mejorar la calidad de vida mediante el transporte de objetos y/o herramientas.

Situación problemática: En muchas de las actividades humanas ya sean estas de producción, de servicio o de ocio y recreación se necesita transportar cosas de un punto a otro en un espacio determinado, y que, por su peso, forma, tamaño y/o cantidad resultaría dificultosa la tarea de desplazamiento sin la ayuda de asistentes rodantes. Este tipo de objeto se hacen presentes en todo tipo de ámbito, y se considera que para que ofrezcan una buena prestación es menester tener en cuenta variados factores para su diseño.

De esto surge la formulación temprana del problema de diseño:

Proponer, a través del Diseño Industrial, un objeto que satisfaga la necesidad, haciendo posible el traslado efectivo de lo que se transporta en situación de “uso” y también contemplar la situación “no uso”.

Duración: 17 clases. Inicio: 19 de Septiembre – Finalización: 28 de Noviembre

- 9) Modo de evaluación:** El cuerpo docente del TALLER según sus responsabilidades académicas, cumple las tareas de planificar, supervisar, coordinar, evaluar y registrar el proceso de enseñanza-aprendizaje proyectual.

Entendemos la evaluación como el interjuego de la evaluación individual y la evaluación grupal; como un proceso que permite al alumno reflexionar sobre su propio aprendizaje, para confrontarlo con el aprendizaje seguido por los demás del curso o cursos. Así la evaluación tenderá a propiciar en los alumnos la autoconciencia en sus procesos de aprender.

Se realizarán jornadas evaluativos grupales o individuales entre alumnos y docentes, parciales y al final del ciclo lectivo. Los docentes para evaluar la producción de aprendizaje tendrán como referencias las metas generales y particulares, como también las consignas básicas de cada grupo.

10) Bibliografía:

Bürdek, Bernhard E., Diseño: Historia, teoría y práctica del diseño industrial, G.G., Barcelona 1994.

Chiappone, Merardo, Cultura social del producto. Nuevas fronteras para el Diseño Industrial, Infito, Bs. As. 1999.

Jones, Christopher, Métodos de Diseño, G.G. Barcelona 1978.

Löbach, Bernd, Diseño Industrial, bases para la configuración de los productos industriales, G.G., Barcelona 1981

Norman, Donald, La Psicología de los objetos cotidianos, Nerea, Bs. As. 1990.

Ricard, André, Diseño ¿Por qué?, Colección punto i línea, G. G., Barcelona 1982

11) Contacto

- 12) Anexos** (Ítem opcional para incluir, si lo considera pertinente, aspectos no mencionados en las secciones anteriores)