

Universidad Nacional de La Plata

Facultad de Artes

Departamento de Diseño Industrial

- 1) **Ciclo Lectivo:** 2024
- 2) **Denominación asignatura:** Taller de Diseño Industrial 2 y 3 B
- 3) **Sistema de promoción** Directa
- 4) **Carga horaria semanal** (teórico y práctico) 6 horas
- 5) **Fundamentación de la materia**

El Taller de Diseño Industrial B (TDIb) es la materia vertebradora de la carrera de Diseño Industrial en tanto espacio de síntesis de saberes incorporados y construcción de otros nuevos. El TDIb es un espacio curricular que organiza el proceso de enseñanza-aprendizaje constituyendo un medio diferenciador de la disociación entre formación teórica y formación práctica. Planteamos siempre que el taller es “práctico-teórico” para denotar que la teoría se construye también sobre la reflexión de la práctica y no exclusivamente al revés como habitualmente se suele instalar. En este contexto se propone una construcción más horizontal de conocimientos tomando la información y saberes previos de los estudiantes que pasan a constituir un insumo vital para el análisis y reflexión.

El TDIb es el espacio de exploración y desarrollo proyectual en la formación de diseñadores, entendido esto no solo como la praxis referida al producto de diseño, sino fundamentalmente como un espacio multidimensional y complejo que involucra una gran cantidad y variedad de aspectos que para ser interpretados y traducidos a respuestas de diseño, exigen la construcción de algún tipo de pensamiento estratégico que permita, entre otras cosas, deconstruir el sentido común en tanto sistema de significados impuesto y abordar la responsabilidad indelegable de la construcción de sentido en el marco de la responsabilidad social que exige la formación en la universidad pública. Dicho de otra manera, sostiene la idea de formar universitarios como categoría de conocimiento y responsabilidad social que también son profesionales del Diseño Industrial.

El TDIb colabora en la actualización del ejercicio disciplinar a partir de evitar su encorsetamiento, a través de la incorporación de prácticas proyectuales graduales y reflexivas que tienen como centro de su acción a los sujetos y su contexto, generando criterios de trabajo, modalidades de investigación y herramientas de desarrollo. En definitiva, en el TDIb se construye el conocimiento bajo la lógica de “aprender a diseñar diseñando” y ejercitando la observación reflexiva en el marco de la metodología de la pregunta.

La presente asignatura es un taller vertical que se cursa en todos los niveles, es decir de segundo a quinto año de la carrera de Diseño Industrial. Se trata de una materia anual, de promoción directa, con una carga semanal de ocho horas cátedra constituyendo de esta manera el eje vertebrador de la carrera, concepto fundado en su característica proyectual que la posiciona en el espacio de sintetizar conocimientos de otras áreas: socio-culturales,

históricas, morfológicas y tecnológicas, que intervienen directamente en el proceso de diseño para la generación de nuevas hipótesis y desarrollos proyectuales situados.

Esta conceptualización académica de la materia está natural e inevitablemente atravesada por el devenir socio-histórico-cultural de nuestro país, en el cual se inscribe la institución pública de educación superior que contiene nuestra disciplina. En este contexto, y ante la ausencia y/o vaivenes históricos a que se ha encontrado sometida la industria nacional, es que se sostiene la necesidad de una formación generalista, flexible, con alto sentido crítico y fundamentalmente con anclaje en la realidad. Afirmamos de esta manera la voluntad y responsabilidad de propiciar una formación en diseño enmarcada en una visión popular, nacional y latinoamericana.

Históricamente esta asignatura diferenció en su enfoque los conceptos de “diseñar” y “aprender a diseñar”, por definir al diseño como un proceso de síntesis y al aprendizaje como un proceso de análisis. Considerando el recorrido de esta visión en el tiempo, entendemos se ha profundizado hacia la opción de “aprender a diseñar diseñando”. Esta nueva concepción se funda en la praxis realizada en los últimos años del taller vertical, desde la formación de un profesional que interprete, se adapte e interactúe con el medio socio-histórico-productivo en el cual se desempeña, que posea una visión reflexiva, crítica y fundamentalmente propositiva respecto del entorno social que enmarca su actividad.

En palabras de Schön (1992), “quizás aprendamos a reflexionar en la acción aprendiendo primero a reconocer y aplicar reglas, hechos y operaciones estándar; luego a razonar sobre los casos problemáticos a partir de las reglas generales propias de la profesión y sólo después llegamos a desarrollar y comprobar nuevas formas de conocimiento y acción allí donde fracasan las categorías y las formas familiares de pensar”. (p. 47) Es la necesidad de situarse en una condición donde prevalece el mundo de la vida, donde el dispositivo taller como práctica reflexiva va de la acción que produce respuestas, hacia la reflexión que propone la comprensión provisional para dar lugar al aprendizaje experiencial.

El equipo que conforma esta cátedra está comprometido ideológicamente con los derechos de las personas en equidad de género y respeto a la diversidad. Tanto en lo referido al funcionamiento interno de la cátedra, el abordaje de las construcciones del conocimiento, relaciones de enseñanza aprendizaje y en la elección de las temáticas a abordar en las ejercitaciones.

En este sentido como define Ahmed, S (2021) “La heteronormatividad funciona como una forma de comodidad pública que permite a los cuerpos extenderse en espacios que ya han sido moldeados...los espacios extienden los cuerpos y los cuerpos extienden los espacios; las impresiones que adquieren las superficies funcionan como huellas de esas extensiones” (p. 224).

Nos referimos a los modos de habitar la institución, el aula, el espacio taller y las problemáticas que se definen en el sistema de significados de las huellas proyectuales. A una perspectiva de género que supera el cupo, creemos en la práctica basada en la diversidad desde su perspectiva didáctica, no referida como inclusión, pues la reflexión en la acción implica la heterogeneidad de miradas. La perspectiva de género como espacio de innovación repensando la asociación de la técnica y el campo simbólico de la cultura de producto. El diseño supera lo heteronormativo y se compromete con el bien común de los sujetos y la sociedad que conforman.

El problema ambiental que globalmente enfrentaremos en los próximos años y que estamos enfrentando, también nos convoca y obliga a posicionarnos en la discusión y formación para que nuestros estudiantes cuenten con herramientas que les permitan involucrarse activamente en la construcción y transformación del mundo que habitamos.

6) Objetivos

El objeto no es el fin último, sino el medio para trabajar en un diseño que responda a las necesidades de sujetos sociales situados y contextualizados. El producto de un proceso proyectual es una respuesta que excede y supera al bien material.

Objetivos generales de los Talleres de Diseño Industrial 2 y 3 B

El **segundo ciclo** se fundamenta en administrar las complejidades en el desarrollo del aprendizaje, incorporando el proceso proyectual en la producción de objetos (componentes de diseño, dialéctica funcional-tecnológica y recursos formales - lenguaje) y las dinámicas de participación/estudio etnográfico de los sujetos en sus contextos, colaborando en la construcción de instrumentos metodológicos de investigación y comunicación de propuestas.

El **tercer ciclo** propone sustentar la noción de producto como emergente del contexto, y profundizar en los valores del objeto (pertinencia, tipicidad, influencia contextual – proximidad, empresa, mercado, cultura de producto-) desde las dinámicas de producción territorial con interlocución de experiencias prácticas centradas en los lenguajes de producto y la diversidad de escalas de la producción en el diálogo local-global.

Objetivos particulares Taller de Diseño Industrial 2 B

Introducir gradualmente al estudiante en la dimensión de las variables que intervienen en la problemática del diseño industrial.

Instalar la metodología de trabajo presencial en el taller de diseño industrial como eje de las estrategias pedagógicas.

Incorporar la lógica del proceso proyectual para el diseño de productos.

Posicionar al usuario y su contexto como centro de la actividad, estableciendo para quien diseñamos desde una perspectiva filosófica y observando la relación “usuario-uso-entorno” acorde a las necesidades del mencionado usuario.

Ejercitar durante el desarrollo de proyectos grupales y/o individuales los distintos roles de intervención de diseño que propone la actividad.

Analizar y establecer los requisitos contextuales, operativos y simbólicos que contenga la temática a diseñar incluyendo los requerimientos ergonómicos y antropométricos correspondientes.

Desarrollar la capacidad de investigar, proponer y jerarquizar pautas y requisitos condicionantes del proyecto para dar respuesta al problema planteado.

Conceptualizar las estructuras formales y funcionales de los productos, en directa relación a su configuración.

Problematizar, sintetizar y proponer distintas soluciones proyectuales para un mismo conjunto de requisitos o problemas a resolver.

Desarrollar los proyectos proponiendo materiales, procesos y sistemas productivos acordes a una escala tecnológica previamente definida.

Conceptualizar y experimentar el concepto de diseño de conjunto de productos (familia, línea, etc.)

Promover la educación híbrida como metodología participativa en instancias de investigación, desarrollo y evaluación de pares.

Socializar permanentemente experiencias en trayectos, propuestas y resultados finales entre los estudiantes y docentes de cada curso.

Objetivos particulares Taller de Diseño Industrial 3 B

Problematizar la dimensión de las variables que intervienen en la actividad de diseño industrial.

Sostener la metodología de trabajo presencial en el taller de diseño industrial como eje de las estrategias pedagógicas.

Desarrollar la capacidad investigativa en función del problema y las oportunidades de detección de intervenciones de diseño.

Profundizar la lógica del proceso proyectual para el diseño de productos acorde a las temáticas del nivel.

Establecer la pertinencia de la relación existente entre las prácticas académicas propuestas para el proceso de enseñanza-aprendizaje, asociándolas a las situaciones emergentes de la actividad profesional.

Ejercitar el pensamiento estratégico como eje de desarrollo proyectual.

Deconstruir el sentido común en tanto sistema de significados impuesto.

Construir respuestas a programas de requisitos predeterminados por otro, incluyendo los aspectos funcionales, simbólicos, contextuales, productivos y de mercado.

Proponer configuraciones grupales de productos para funciones distintas, donde estos ya no son un objeto particular, sino un conjunto de dos o más elementos. Macroformas y sus relaciones. Familias-líneas-series.

Conceptualizar al usuario como un grupo de individuos al cual el diseñador no pertenece, interpretándose como un conjunto de voluntades asociables que permitan establecer categorías de análisis.

Observar los límites entre las decisiones que puede y/o debe establecer el diseñador y los que puede y/o debe establecer el comitente.

Seleccionar una propuesta final entre varias alternativas posibles, incluyendo las de producción, a partir de la reflexión crítica para la toma de decisiones.

Experimentar distintas relaciones antropométricas y posicionales con los objetos. Lejos, cerca, fuera, dentro, abajo, arriba, etc.

Realizar prácticas proyectuales totales o parciales en equipos, fomentando el intercambio de experiencias y la multiplicación de saberes.

Promover la educación híbrida como metodología participativa en instancias de investigación, desarrollo y evaluación de pares.

Descubrir y experimentar nuevas habilidades que permitan expandir conceptos y campos de acción.

7) Contenidos

Contenidos TDI 2 “El proceso proyectual en la producción de objetos”

El Diseño Industrial como actividad. Factores intervinientes en su desarrollo y práctica. Rol del diseñador y áreas de intervención. Marco académico y profesional. Diseño e Industria.

Metodología proyectual. Opciones y variables. Investigación direccionada al producto de diseño.

El usuario y el contexto en Diseño Industrial. Definición. Posicionamiento. Investigación. Relación usuario-uso-entorno.

Análisis de producto. Condicionantes. Requisitos ergonómicos, antropométricos, operativos y contextuales. Entorno de productos acotados a una escala manual en relación al usuario. Herramientas de evaluación y toma de decisiones.

Programa de diseño. Introducción e interpretación. Concepto de idea rectora – partido – propuesta.

Proyectos grupales e individuales. Procesos productivos. Complejidad y coherencia productiva.

Contenidos TDI 3 “Profundización de la noción de producto”

El proyecto y el producto. El Diseño Industrial y la industria. Expansión de competencias profesionales. Oportunidades de intervención.

Programa de diseño. Análisis y desarrollo. Jerarquización de condicionantes. Mercado y costos.

Usuario, contexto y producto. Características. Entorno cultural.

Pensamiento estratégico y proyecto. Discurso de producto y construcción de sentido. Repertorio técnico y formal. Construcción de alternativas.

Conjuntos de productos. Familia-línea-serie. Antecedentes, desarrollo y tipologías. Productos de uso público y productos de uso privado. El cuerpo humano en relaciones de arriba - abajo-dentro -fuera de los productos.

El producto de diseño industrial. Comunicación y contextos. Representación técnica. Representación tridimensional. Prototipo funcional.

8) Metodología de trabajo

El taller de diseño actúa como dispositivo que regula las etapas del conocimiento, las complejidades del proceso de desarrollo de un producto, las vinculaciones y transferencia al medio.

Como asignatura troncal, administra contenidos explicitados en el programa propuesto por la asignatura, a la vez que instrumentaliza y recompone desde la ejercitación, los contenidos adquiridos en las materias específicas, del mundo material, humanísticas y de la comunicación.

Como se ha destacado, cada nivel de la asignatura articula contenidos curriculares, para profundizar desde los mismos el perfil de diseñador y la orientación de la propuesta. La incorporación de contenidos es progresiva, debe contener objetivos claros, reales (alcanzables) y verificables.

El aprendizaje se realiza a través de los trabajos prácticos, que son expresados en la ficha de trabajo práctico (ver modelos en anexo), que es soporte pedagógico y recorte de un tema como modelización del contenido. La ficha explicita objetivos generales y particulares, cronograma de trabajo, componentes de entrega/validación y criterios de evaluación.

El taller induce y potencia el conocimiento, es una práctica social proyectual y un ejercicio de posicionamiento de roles

Los desarrollos teóricos son parte del cuerpo de conocimientos específicos y generales en torno al tema a abordar. Se expresan en la justificación y como apoyo bibliográfico en el marco de la ficha del trabajo práctico.

Los temas específicos y operativos del proceso de diseño, se implementan mediante charlas a cargo de los auxiliares docentes.

Los temas teóricos cuentan con desarrollos de los profesores, vinculaciones de las investigaciones desarrolladas por ellos, e incorporan asesores externos expertos para temas específicos.

9) Modo de evaluación

La cátedra intercambia sobre los resultados de los trabajos prácticos, a través de jornadas de reflexión entre estudiantes y docentes. Promueve la evaluación, experiencias de autoevaluación y evaluación cruzada, en el marco de contrato pedagógico establecido.

Lleva adelante la evaluación como proceso. Establece etapas y objetivos a alcanzar en cada trabajo práctico, conceptualizando trayectos, estimulando momentos de entrega y validando procesos/productos. Desarrolla evaluaciones parciales para el aprendizaje y la discusión de posicionamientos frente a la toma de decisiones en el proceso proyectual.

Respeto el reglamento de asistencia y estimula la participación en clase a través de exposiciones grupales y estímulo a la presentación de avances del proyecto. Talleriza.

Explicita objetivos y ejes de evaluación a través de la ficha del trabajo práctico, para orientar al estudiante.

Establece fichas de evaluación por estudiante y ficha de desempeño y autoevaluación del tp y el año.

Considera que la evaluación es una instancia más de aprendizaje, que comunica al estudiante los criterios y lugares para el desarrollo de su proyecto, para la evolución de su trayecto formativo. Evaluamos coherencias, procesos y resultados.

El taller de diseño plantea un desarrollo pedagógico graduado. Por lo que se considera importante que la evolución del alumno acompañe la dificultad creciente de los trabajos

Los TP tienen una introducción teórica y una ficha de presentación donde se estipulan temas y objetivos a desarrollar, como así también establece la dinámica proyectual en el tiempo a través de un cronograma de etapas a cumplimentar pudiendo incluir fechas de preentrega (entregas parciales) y una fecha de cierre (entrega final).

En todos los casos el estudiante recibe una devolución personalizada referida a todos los aspectos de la tarea realizada en cada trabajo práctico.

Si no cumplimentara los requisitos para la aprobación del trabajo, la cátedra realiza una devolución orientadora valorizando los aspectos pertinentes para su evolución y otorga una nueva fecha de entrega para cada uno de estos TP a lo largo de la cursada.

Si existiera la situación de desaprobación más de un trabajo en sus dos instancias, se estipula una fecha sobre el final de la cursada para recuperar esos contenidos con un trabajo particular, direccionado a experimentar los aspectos observados, previamente explicitado e informado de sus objetivos al estudiante. Es opcional, según el caso, desarrollar un coloquio recorriendo la trayectoria realizada durante el ciclo lectivo para definir su situación respecto de la aprobación del curso.

En definitiva, las evaluaciones articulan dos ejes:

- conceptual: la valoración general del trayecto formativo, considerando la participación en clase (individual o colectiva), la socialización en el marco del respeto en el intercambio académico y la capacidad de reflexión aplicada al proyecto de cada estudiante.
- instrumental: consiste en la adecuación a los objetivos del trabajo práctico, calidad y pertinencia de las etapas del proyecto.

La modalidad de trabajo y aprobación de la materia está constituida por el 80% de asistencia a clases y la aprobación del 100% de los trabajos prácticos

10) Bibliografía

- Bibliografía** AHMED, S (2021) Vivir una vida feminista, Colección Futuros Próximos, Ed. Caja Negra Editora, Buenos Aires, Argentina ISBN: 978-987-1622-92-4
- ARFUCH, L (2002 (2007)) El espacio biográfico. Dilemas de la subjetividad contemporánea. Fondo de Cultura Económica, Buenos Aires, Arg
- BACHELARD, G. (1974) "Las regiones de la epistemología", en Epistemología, Barcelona, Editorial Anagrama

- BAUDRILLARD, J (1973 (2000)) El espejo de la producción. Ed Gedisa, Barcelona
- BECERRA, P Y CERVINI, A (2005) En torno al producto. Centro Metropolitano de Diseño, Buenos Aires
- BLANCO, R (2005) 20 años cátedra Blanco – UBA – FADU – Diseño Industrial, Ed coomtools, Buenos Aires, Argentina
- BLANCO, R (2007) Notas sobre Diseño industrial. Ed Nobuko, Argentina
- BLANCO, R y NAPOLI, R (2008) Sur, diseño y después. Diálogos y anécdotas entre ambos diseñadores. Ed Redargenta, Argentina
- BONSIEPE, Gui, Diseño industrial, tecnología y dependencia, Editorial Edicol, México, 1978. El diseño de la periferia, 1985, Ediciones Gustavo Gilli. Teoría y práctica del diseño industrial: Elementos para una manualística crítica, Editorial Gustavo Barcelona, 1978. Del objeto a la interfase, Mutaciones del Diseño, Ediciones Infinito, Buenos Aires, 1993.
- FERNANDEZ, S., BONSIPEPE, coordinadores, G., Historia del Diseño en América Latina, Industrialización y comunicación visual para la autonomía, Editora Blücher, San Pablo, 2008.
- BREYER, G., DOBERTI, R., PANDO, H., Bases conceptuales del diseño, Ediciones de la Facultad de Arquitectura, diseño y Urbanismo, 2000.
- BURDEK, B. E., Diseño, Historia, Teoría y Crítica del Diseño Industrial, Editorial Gustavo Gilli, Bracelona, 1994, Título Original, Design: Geschichte, Theorie and Praxis der Produktgestaltung, Colonia, 1994
- BOURDIEU, P (1980 (2007)) El Sentido práctico. Ed Siglo 21, Buenos Aires, argentina
- BUESA, M y MOLERO, J (1996) Innovación y Diseño Industrial, evaluación de las políticas de Diseño en España. DDI, España
- CASTELLS, M. (1989), "Nuevas Tecnologías y Desarrollo Regional" en Economía y Sociedad No. 2, Madrid (España).
- CASTELLS, M. (2000). La sociedad red. Alianza Editorial, Madrid.
- CEPAL, (2000) Equidad, Desarrollo y Ciudadanía. Cepal. /CEPAL, (2000-2001) Panorama Social de América Latina. Cepal
- CEPAL (2000); "La articulación y las interacciones entre instituciones: la iniciativa de desarrollo económico local de Rafaela", Argentina. CEPAL, Santiago (Chile). / CEPAL (2003) Panorama Social de América Latina, Comisión Económica para América Latina, Santiago (Chile).
- CIASPUCIO, HECTOR (1999). "Nosotros y la tecnología". Editor Ágora, Distribuye Emecé, Argentina
- CHARTIER, R (1992) El mundo como representación. Historia cultural: entre práctica y representación. Gedisa, Barcelona
- CHARTIER, R (2001) Escribir las prácticas. Ed. Manantial, Buenos aires, argentina
- CHIAPONI, M., Cultura social del producto, E. Infinito, Bs. As., 1999.
- DAVINI, M. C. (1995) "Pedagogías en la formación de los docentes: problemas de la formación e acción" En La formación docente en cuestión: política y pedagogía. Ed. Paidós, Buenos Aires (Argentina)
- DONALD, A. Norman, La psicología de los objetos cotidianos, Título original: The psychology of everyday things, Basic Books, 1988, Editorial Nerea, 1990
- FOUCAULT, M (1966 (2002)) Las palabras y las cosas. Una arqueología de las ciencias humanas. Ed Siglo XXI, Argentina
- GALAN, B y BERNATENE, M (2003) "Nuevas redes sociales como objeto del deseo para el diseño" 2º Congreso internacional Pesquisa em Design, Río de Janeiro (Brasil)
- GALAN, B. (2003) *Diseño estratégico y autogestión asistida en Buenos Aires: casos y cuestiones teóricas*, Escuela de Posgrado, FADU, UBA, Buenos Aires, Argentina.
- GALAN, B (2006) "Diseño estratégico y autogestión asistida en Buenos Aires: casos y cuestiones teóricas en Universidad y Comunidad" First Congreso on Design Transfer: Diseño y Territorio, Universidad Nacional de Colombia, Bogotá.

- GALAN, B. (2007) *Transferencia de Diseño en comunidades productivas emergentes*, capítulo "Diseño y Territorio", Programa Acunar, Facultad de Artes, Universidad Nacional de Colombia, Bogotá
- GALAN, B (2008), "Epistemología del desarrollo y teoría del proyecto", en *Actas de 2das Jornadas de Diseño para el Desarrollo Local*, Universidad de Córdoba, FAUD, Córdoba.
- GALAN, B (2008), "El diseño en la agenda de transferencia", Segundas jornadas de vinculación tecnológica en el contexto de las Políticas Públicas del Estado y la sociedad, Universidad Nacional de Entre Ríos, 2008, en prensa.
- GALAN, B (2010) Epistemología del diseño: una aproximación. Jornadas Latinoamericanas de Posgrado e Investigación en Artes y Diseño, FAUD-UNCU, en prensa.
- KOSELLECK, R (1992). "Futuro pasado" Paidós básica, Barcelona
- LEIRO, Reinaldo J., Gestión estratégica de diseño, FADU-UBA, Politécnico de Milán, Agosto de 1998, Buenos Aires.
- LATOUR, B (2005) Reensamblar lo social. Una introducción a la teoría del actor-red. Ed Manantial, Buenos aires, Argentina
- LOEWY R., 1980, Diseño industrial, Editorial Blume, Barcelona.
- MALDONADO, T., El diseño industrial reconsiderado, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1977. El movimiento moderno y la cuestión post, Suplemento Cultura del Diario La Razón, Buenos Aires, 5 de enero, de 1986. Revista Experimenta N°13, diciembre 1996. La localización evolutiva como escenario del Proyecto Madrid: Revista Experimenta N°31, octubre 2000. Maldonado, T., compilador, Técnica y cultura, El debate alemán entre Bismarck y Weimar, Franz Reluleaux et al., Ediciones Infinito, 1979
- MANZINI, EZIO (1999) "Diseño estratégico Una Introducción" dto DI FBA-UNLP Publicación de la conferencia inaugural al Workshop. Buenos Aires (Argentina)
- MANZINI, EZIO (2000) "La localización evolutiva como escenario del proyecto" Revista Experimenta N°31, octubre, Madrid (España)
- MARTUCELLI, D (2005) Gramáticas del Individuo. Ed Losada, Buenos Aires, Argentina
- NONAKA, I. y TAKEUCHI, H (1999) La organización creadora del conocimiento. Ed Oxford University Press, Mexico
- ORTIZ, R (2004) Otro Territorio. Ensayos sobre el mundo contemporáneo. Universidad de Quilmes, Argentina
- SAMAJA, J (1993, 1999, 2007). Epistemología y metodología. Ed. Eudeba, Arg.
- SANTOS, B de SOUSA (2006) La Universidad en el SXXI. Para una reforma democrática y emancipadora de la universidad. Revista Umbrales. N°15, Montevideo.
- SAUTU, R (2003). "Acerca de qué es y qué no es investigación científica en las ciencias sociales" En Catalina Wainerman y Ruth Sautú compiladoras: la trastienda de la investigación. Buenos Aires Lumiere
- SAUTU, R (2007) Práctica de la Investigación Cuantitativa y Cualitativa. Articulación entre teoría, métodos y técnicas. Ed Lumiere, Buenos aires, Argentina
- SCHÖN, D (1992). La formación de profesionales reflexivos. Hacia un nuevo diseño de la enseñanza y el aprendizaje en las profesiones. Editorial Paidós; Madrid, España

11) Contacto Instagram: tallerbdi / correo electrónico: catedra.b.di@gmail.com

Departamento
de Diseño Industrial

FACULTAD
DE ARTES



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA