



Programa de asignatura				
CARRERA :	LICENCIATURA EN DISEÑO INDUSTRIAL			
Plan de Estudios:	Resolución 490/16 CD y Resolución 1654/16 CS			
Año Académico:	2019			
Asignatura:	Introducción al Proceso Proyectual			
Cátedra				
Código: 01-01 IPP				
Régimen de Cursado				
Tiempo de cursado		Semanas de Cursado		Período Lectivo 2019
A anual			15	1º Cuatrimestre x
Cuatrimestral	x			2º Cuatrimestre
Carga Horaria (clases presenciales)				
Frecuencia	Teoría (hs.)	Práctica (hs.)	Sub-Total	
Diaria				
Semanal	2	6		
1º Cuatrimestre	30	90		
2º Cuatrimestre				
Totales	30	90	120	
Carga Horaria (fuera de clase)				
Diaria				
Semanal				
Totales		90	90	
CONTENIDOS MINIMOS SEGÚN EL PLAN DE ESTUDIOS:				
A completar por Secretaría Académica				
..... Firma Profesor Recibido Fecha 				
Aprobado en reunión de Consejo Directivo de fecha:				



Composición del Equipo Docente:	
Responsable a cargo de la Cátedra (Profesor Titular)	
Apellido y Nombres	Pujol Romero, Mónica Graciela
Grado Académico Máx.	Doctora en Diseño (UBA)
Cargo	Profesor Titular
Dedicación	Semi Exclusiva

Integrantes de la Cátedra (Jefes de Trabajos Prácticos y/o Auxiliares de Primera)			
Apellido y Nombres	Grado Académico Máximo	Cargo	Dedicación
Pallás, Matias	Diseñador Industrial	JTP	Semi Exclusiva
Abramson, Natalia	Diseñadora Industrial	JTP	Semi Exclusiva
Dimatties, Vanesa	Diseñadora Industrial	JTP	Semi Exclusiva
Olavarria, Valentín	Diseñador Industrial	JTP	Semi Exclusiva

Ayudantes de 2º	
Apellido y Nombres	Dedicación (Horas semanales en la Asignatura)

Adscriptos	
Apellido y Nombres	Dedicación (Horas semanales en la Asignatura)

Régimen de Correlatividades	
Requisitos Académicos Mínimos para acceder al Cursado de la Asignatura	
a) De Asignaturas	
Correlativas Anteriores	Condición
Requisitos Académicos Mínimos para acceder al Examen Final de la Asignatura o a la Promoción Sin Examen Final	
a) De Asignaturas	
Correlativas Anteriores	Condición
	Tener los trabajos prácticos aprobados
Escala de Calificaciones	
Nota	Concepto
0, 1	Reprobado
2, 3, 4 y 5	Insuficiente
6	Aprobado
7	Bueno
8	Muy Bueno
9	Distinguido
10	Sobresaliente

Régimen de Promoción y Regularización					
Condición del Alumno para el Examen Final	Requisitos Mínimos de Cursado (en %)				
	Asistencia	Trabajos Prácticos Entregados	Trabajos Prácticos Aprobados	Otros (especificar)	Evaluaciones Parciales Aprobadas
Promoción	80%	100%	100%		
Regularización	80%	100%	80%		



La modalidad Taller, conlleva un proceso de enseñanza aprendizaje desde un hacer crítico en el que se realiza una evaluación permanente y continua. La cursada estará organizada en módulos temáticos y ejercicios prácticos transversales, que permitirán recorrer contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales, nuevos y retomados, con los objetivos pedagógicos definidos para cada ejercicio.

Cada trabajo práctico es evaluado con una ficha en donde se explicita el proceso del alumno en relación a los objetivos planteados y a los contenidos desarrollados.

Régimen de regularidad:

80% de asistencia a clase

Promoción Directa: tener todos los trabajos prácticos aprobados

Libre: No podrá rendirse libre el taller

OBJETIVOS GENERALES s/ Plan de estudios

Introducir al estudiante en el enfoque sistémico y metodológico para la consideración de los problemas y situaciones reales.

OBJETIVOS PARTICULARES (qué debe saber el alumno al concluir el curso)

- Incorporar los conocimientos básicos, integrales y transversales a las disciplinas del campo proyectual.
- Reconocer la actividad proyectual como un quehacer orientado hacia el futuro, que propicia las transformaciones y los cambios, y que requiere del dominio de múltiples saberes.
- Desarrollar una actitud reflexiva y un pensamiento crítico frente a la realidad y al propio campo disciplinar.
- Ubicar el rol de quien proyecta como mediador cultural, como intérprete y constructor de objetos y realidades que son signo de los valores de la cultura de su tiempo.
- Reflexionar sobre los valores éticos que estarán implícitos en sus acciones en su campo particular.
- Fortalecer capacidades básicas propias del pensamiento proyectual: Percibir; Analizar; Criticar; Evaluar; Comunicar; Producir; Investigar.
- Identificar las variables y aspectos básicos correspondientes al análisis de un producto.
- Reconocer, distinguir, analizar y jerarquizar las variables de un producto industrial.
- Expresar las relaciones entre los contextos y las variables de un producto industrial.
- representar una conclusión propia de manera clara y prolija, con alguno de los recursos propuestos en la asignatura: gráficos, información escrita u oratoria.

FUNDAMENTACION

La asignatura de Introducción al Proceso Proyectual, constituyen parte del primer del cuatrimestre de la Licenciatura de Diseño Industrial. Esta materia aborda contenidos introductorios y transversales a las distintas áreas del Campo Proyectual, conocimiento que refiere a la producción material y simbólica del hábitat humano.

En este campo común a diversas disciplinas, se reconocen saberes y habilidades comunes y específicas, que requieren ser abordadas desde un enfoque amplio e integrador del conocimiento.

La materia fomenta la construcción de un ámbito propicio para el conocimiento, la problematización y la formulación de nuevos interrogantes en el campo proyectual,

en el marco de un ámbito en permanente transformación y cambio. A su vez propicia el reconocimiento de la



pertenencia a una universidad pública, el acercamiento a los problemas reales y las posibles articulaciones entre la universidad y la comunidad.

La asignatura constituye la primera instancia destinada al desarrollo del marco epistemológico; qué y cómo conocer en el campo proyectual; y cuáles son los fundamentos e instrumentos de la actividad proyectual.

CONTENIDOS TEMÁTICOS (Ordenar temas utilizando codificación decimal)

1. Proceso proyectual. Introducción a la metodología proyectual.
2. Investigación aplicada al diseño. Gestión de la información y análisis.
3. Definición de situaciones problemáticas, relación de las situaciones problemáticas con el diseño.
4. Formulación de propuestas objetuales.
5. Herramientas de representación en el proceso de diseño.

FUNDAMENTACION Para programa analítico extensión libre

La asignatura de Introducción al Proceso Proyectual, está en el primer del cuatrimestre de la Licenciatura de Diseño Industrial. Esta materia aborda contenidos introductorios y transversales a las distintas áreas del Campo Proyectual, conocimiento que refiere a la producción material y simbólica del hábitat humano.

En este campo común a diversas disciplinas, se reconocen saberes y habilidades comunes y específicas, que requieren ser abordadas desde un enfoque amplio e integrador del conocimiento.

La materia promueve en el estudiante la capacidad de observar y comprender el mundo físico que lo rodea, utilizando como marco las categorías de análisis e interpretación que conforman las disciplinas de diseño. Así mismo se intenta establecer una relación entre estas categorías y las dimensiones social, cultural, ética, filosófica, ambiental, histórica, económica, política, etc.

A partir de esta relación, se hace evidente el vínculo existente entre las variables involucradas en el proceso proyectual y la relación que mantienen con los aspectos culturales, sociales y productivos dentro de un contexto determinado.

La materia fomenta la construcción de un ámbito propicio para el conocimiento, la problematización y la formulación de nuevos interrogantes en el campo proyectual, en el marco de un ámbito en permanente transformación y cambio.

A su vez propicia el reconocimiento de la pertenencia a una universidad pública, el acercamiento a los problemas reales y las posibles articulaciones entre la universidad y la comunidad.

La asignatura constituye la primera instancia destinada al desarrollo del marco epistemológico; qué y cómo conocer en el campo proyectual; y cuáles son los fundamentos e instrumentos de la actividad proyectual.

CONTENIDOS TEMÁTICOS Ordenar temas utilizando codificación decimal. Para programa analítico extensión libre

1. Contexto, Ambiente y Hábitat.

El contexto como red de relaciones complejas que atraviesan y dan sentido al hacer-pensar proyectual

Lo cotidiano como posible ámbito de conocimiento y reflexión de la disciplina.

Las tensiones actuales entre lo global y lo local.

Las preocupaciones por el ambiente, la economía de recursos, la sustentabilidad y la responsabilidad frente al medio.

El ser universitario y el compromiso desde el inicio con las cuestiones del hábitat y el habitar.



2. Los objetos de estudio y sus variables

El objeto de estudio como constructo, sus variables y contextos de anclaje. La escala y las características dimensionales físicas y simbólicas. Lo bidimensional y lo tridimensional. Similitudes y particularidades de los diferentes “objetos” de estudio.

Las nociones de función y de uso. Modos socio-culturales en que se realizan las actividades. Necesidades, deseos, demandas. El programa.

El concepto de forma. La geometría como elemento sustentante. Las posibilidades actuales que proponen los medios digitales. La imagen: lo formal como entidad significativa y expresiva.

La idea de materialidad. Lo material como principio de concreción y como elemento expresivo.

La noción de espacio y sus diferentes interpretaciones. Los límites como elementos definidores y cualificadores del espacio. Lugar y sitio. Fondo y figura.

El concepto de tiempo. Las nociones de secuencia y recorrido.

3. El Área Proyectual.

Definición y caracterización general del campo: el pensamiento proyectual y sus aplicaciones.

Las posibles áreas de actuación en relación de los diseños: lo objetual, lo espacial y lo comunicacional.

Las posibilidades actuales de un campo de acción ampliado. La realidad disciplinar, historia y proyecciones en el futuro. Las dimensiones materiales, culturales, éticas y simbólicas presentes en la actividad proyectual. El proyecto como toma de posición y propuesta dentro de una red de sistemas.

DESCRIPCION ACTIVIDADES DE CATEDRA

a) Programación: Descripción sintética de la relación entre los contenidos temáticos y los desarrollos prácticos propuestos (no se requiere la incorporación del cronograma)

La modalidad de trabajo será el taller como espacio de reflexión-acción colectiva sobre el hacer.

El taller introducir al estudiante al pensamiento y reflexión de los conceptos del área proyectual. En esta primera experiencia universitaria, se favorece un conocimiento no específico, trabajando en un saber más general en relación con lo disciplinar, que propicie la nivelación entre los estudiantes. En este marco, se estimula al estudiante que afiance el conocimiento y habilidades en el uso de diversos lenguajes y en el manejo de la información; que asuma la responsabilidad de su propia elaboración del conocimiento, que sea consciente de la importancia del trabajo interdisciplinario. Estas materias tienen como objetivo fundamental favorecer en los estudiantes una actitud proyectual, la cual podemos definirla, según plantea Schön (1998), como un pensamiento o una conceptualización a partir de la acción. Este modo de pensar-hacer es determinante para favorecer la capacidad de propuesta, necesaria en los diseñadores. En consecuencia, en el trabajo en taller, se les propone a los estudiantes experiencias pedagógicas que propicien la problematización de los conceptos comunes (dimensión, escala, contexto, espacio-tiempo, materialidad y necesidad-uso), favoreciendo nuevos puntos de vista y reflexión sobre estos conceptos, propiciando la construcción de nuevos mundos de sentido.

Los Trabajos Prácticos tendrán el análisis de sistemas persona-objeto-entorno.

Por medio de los Trabajos Prácticos se buscará desarrollar en el alumno el hábito de diseñar reflexivamente.

Considerando en los trabajos prácticos a la persona/usuario/beneficiario como factor fundamental respecto a: - escala y entorno, - posturas y gestos, - emociones y factores cognitivos, - accesibilidad, usabilidad y flexibilidad.

En este marco es que las distintas disciplinas proyectuales tienen un campo común de pensamiento y acción, donde el proyecto es el objeto de estudio, el medio de trabajo, como también la manera de interpretar y cuestionar al mundo.

b) Guía de actividades:

Módulo 1/ Contexto, Ambiente y Hábitat.



Observar y comprender el mundo físico que lo rodea, utilizando como marco las categorías de análisis e interpretación que conforman las disciplinas de diseño.

Relevo de contextos que habilitan, determinan y conforman el habitar humano. Cualidad de lo diseñado. Desnaturalizar el entorno recuperando su carácter de artificialidad. Este corrimiento establece una nueva relación sujeto-objeto, la cual podría pensarse como una nueva manera de relacionarse del estudiante en relación con y como constructor del hábitat, en donde esta relación se presenta como una nueva forma de concebir al mundo y así dotarlo de posibles significados y nuevos sentidos. (lenguajes de representación y cualidades del proyecto)

Actividad: Relevar de contextos desde distintas directrices y con distintos medios de representación. Analizar la cualidad de los entornos y sus relaciones con los sistemas. Categorizar y jerarquizar la información. Reflexión sobre la cualidad de los Diseñado. Producir una bitácora.

Módulo 2: Análisis de Producto

El objeto de estudio como constructo, sus variables y contextos de anclaje. La escala y las características dimensionales físicas y simbólicas. Lo bidimensional y lo tridimensional. Similitudes y particularidades de los diferentes “objetos” de estudio.

Las nociones de función y de uso. Modos socio-culturales en que se realizan las actividades. Necesidades, deseos, demandas. El programa.

El concepto de forma. La geometría como elemento sustentante. Las posibilidades actuales que proponen los medios digitales. La imagen: lo formal como entidad significativa y expresiva.

La idea de materialidad. Lo material como principio de concreción y como elemento expresivo.

La noción de espacio y sus diferentes interpretaciones. Los límites como elementos definidores y cualificadores del espacio. Lugar y sitio. Fondo y figura.

El concepto de tiempo. Las nociones de secuencia y recorrido.

Actividad: A partir de un producto dado analizar la amplitud de variables posibles y representar cada una en una infografía, desde los ejes de:

- Historia del producto
- Informe del producto
- Análisis comparativo de producto
- Criterios de ordenamiento
- Análisis de usuarios
- Estrategias comunicacionales
- Análisis de usabilidad
- Mapeo comparativo
- Estudio de problemáticas

Módulo 3: Proyecto

Diseño centrado en la persona, y en los sistemas en los que se inserta sus prácticas. Pensar al proyecto como punto de partida de una indeterminación del mundo, en donde éste no tendría como meta confirmar el mundo tal cual es, sino hacer visible un nuevo mundo de sentidos, un mundo que todavía no existe (Sztulwark y Lewkowicz 2003).

El Proceso Proyectual, el diseño como procesos de decisión que afecta los sistemas de pertenencia. El proyecto como u campo de posibilidades, construyendo maneras de interpelar al mundo.

Actividad: A partir del análisis de producto realizado tomar uno o varios ejes analizados y proponer un rediseño del producto



Bibliografía Básica

Título	El profesional reflexivo. Cómo piensan los profesionales cuando actúan
Autores	SCHÖN, Donald.
Editorial	Paidós, Barcelona
Año de Edición	1998
Ejemplares disponibles en la Cátedra	
Ejemplares disponibles en la Biblioteca	

Título	El modo de existencia de los objetos técnicos.
Autores	SIMONDON, Gilbert.
Editorial	Prometeo, Buenos Aires.
Año de Edición	2007
Ejemplares disponibles en la Cátedra	
Ejemplares disponibles en la Biblioteca	

Título	Diseño Sistemático de productos industriales
Autores	TJALVE, Eskild
Editorial	Universidad del Bosque
Año de Edición	2015
Ejemplares disponibles en la Cátedra	
Ejemplares disponibles en la Biblioteca	

Bibliografía Complementaria

Título	“Suceso, situación, acontecimiento”, en Seminarios. Contextos, comp. Cátedras Coordinadas Manteola, Sztulwark y Turrillo 169 - 190.
Autores	LEWKOWICZ, Ignacio
Editorial	Nobuko, Buenos Aires.
Año de Edición	
Ejemplares disponibles en la Cátedra	
Ejemplares disponibles en la Biblioteca	

Título	“Fuera de contexto. Apuntes para la construcción de una mirada situada”, en Seminarios. Contextos, comp. Pag 31 - 48
Autores	SZTULWARK, Pablo
Editorial	Nobuko, Buenos Aires.
Año de Edición	
Ejemplares disponibles en la Cátedra	
Ejemplares disponibles en la Biblioteca	

Título	“Contexto como materia productiva”, en Seminarios. Contextos, comp. Cátedras Coordinadas Manteola, Sztulwark y Turrillo pag. 49-64.
Autores	FORSTER, Sergio
Editorial	(Buenos Aires: Nobuko),
Año de Edición	2006.
Ejemplares disponibles en la Cátedra	
Ejemplares disponibles en la Biblioteca	



Título	Rizoma
Autores	DELEUZE, Gilles y Félix GUATTARI.
Editorial	(México D.F.: Ediciones Coyoacán).
Año de Edición	1994.
Ejemplares disponibles en la Cátedra	
Ejemplares disponibles en la Biblioteca	

15.3 Otras Fuentes de Información

https://area.fadu.uba.ar/wp-content/uploads/AREA22/AREA22_Ecenarro.pdf