



Programa de asignatura			
CARRERA :	LICENCIATURA EN DISEÑO INDUSTRIAL		
Plan de Estudios:	Resolución 490/16 CD y Resolución 1654/16 CS		
Año Académico:	2019		
Asignatura:	Taller I		
Cátedra	BRUNATTI		
Código:			
Régimen de Cursado			
Tiempo de cursado		Semanas de Cursado	
Añual			Período Lectivo
			1º Cuatrimestre
Cuatrimstral	x	15	2º Cuatrimestre
			x
Carga Horaria (clases presenciales)			
Frecuencia	Teoría (hs.)	Práctica (hs.)	Sub-Total
Diaria			
Semanal		8	8
1º Cuatrimestre			
2º Cuatrimestre			
Totales		120	120
Carga Horaria (fuera de clase)			
Diaria			
Semanal	2	10	12
Totales			12
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	Brunatti, Julio
Grado Académico Máx.	Diseñador Industrial
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
Pallas, Matías	Diseñador Industrial	JTP	Semi Exclusiva
Dematteis, Isis	Diseñadora Industrial	JTP	Semi Exclusiva
Olavarria, Valentín	Diseñador Industrial	JTP	Semi Exclusiva
Duran, Diego	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
Introducción al proceso proyectual	Aprobada
Requisitos Académicos Mínimos para acceder al Examen Final de la Asignatura o a la Promoción Sin Examen Final	
a) De Asignaturas	
Correlativas Anteriores	Condición
Introducción al proceso proyectual	Aprobada
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)
Promoción	x	80%	100%	100%	
Regularización					

[Describa las formas de evaluación, requisitos de promoción y condiciones de aprobación de los alumnos \(regulares y libres\) fundamentando brevemente: \(máximo 1000 caracteres con espacio\)](#)

El objetivo primario de la cátedra es que el alumno inicie su aprendizaje en el diseño industrial. Se intentará realizar un proceso de evaluación continua lo más personalizado posible. Los docentes realizarán devoluciones informales durante los trabajos prácticos para familiarizar a los alumnos en la mecánica de trabajo. Evaluaciones formales se plantean en las instancias de:

- Desarrollo de proceso
- Propuesta
- Entrega.

El alumno debe saber que su trabajo será evaluado. La cátedra comunicará lo que espera de los alumnos al iniciar el taller:

- Compromiso y respeto hacia su proceso formativo.
- Jerarquización de prioridades en función del punto anterior.
- Correcta administración y uso del tiempo.

Condiciones para la aprobación por promoción directa de la asignatura:

- Entrega del 100% de los trabajos prácticos en tiempo y forma.
- Aprobación del 100% de los trabajos prácticos.
- Asistencia del 80% a las clases teóricas y trabajos prácticos.

La entrega fuera de término determinará la pérdida de la condición de alumno regular. La desaprobación de un trabajo práctico deberá ser recuperada en el siguiente. El alumno con la actitud adecuada pero con dificultades para aprobar el trabajo práctico, dispondrá de una instancia para ser re-evaluado.

OBJETIVOS GENERALES s/ Plan de estudios
a completar por Secretaría Académica

OBJETIVOS PARTICULARES (qué debe saber el alumno al concluir el curso)
<p>Sintetizar en no más de 200 palabras</p> <p>Los objetivos particulares que se pretenden alcanzar implican que el alumno adquiera la capacidad de :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Experimentar, comprender y asimilar, la complejidad del proceso proyectual al abordar un problema. • Investigar, analizar, evaluar y definir el problema frente a él y su contexto. • Reflexionar críticamente sobre su propio trabajo para tomar la decisión adecuada y entender esta actividad como fundante de la actividad de diseñar. • Entender al taller como un espacio integrador de saberes y habilidades propios de otras áreas. • Asimilar el universo formal de los objetos. Estudiar, analizar, y describir formas existentes. • Generar y definir nuevas formas por sí mismo. • Entender la necesidad del estudio de variables de desarrollos formales, tecnológicos, funcionales y simbólicos en el desarrollo del proyecto de diseño.



- Proyectar, dentro del marco del proceso metodológico del diseño industrial, productos simples.
- Comprender la relación Producto-Usuario-Contexto
- Representar y documentar, gráfica y materialmente su proceso de generación de ideas.
- Presentar y documentar su elección final sobre el diseño del objeto en cuestión.

El desarrollo de los trabajos prácticos con su introducción teórica previa, intentarán brindar herramientas suficientes para la adquisición de las capacidades descriptas.

FUNDAMENTACION

Incluir optativamente una síntesis de no más de 200 palabras para programa sintético

Forma, función, tecnología, ergonomía, usuario, mercado, etc. son variables de un proyecto de diseño. Conocimientos sobre física, matemáticas, historia, economía, filosofía, etc. pueden estar involucrados en el mismo.

Diseñar implica resolver los conflictos de interés entre estas variables tomando decisiones fundamentadas en función de un contexto dado y dentro del marco del proceso metodológico del proyecto de diseño.

El Taller I es el espacio donde los alumnos tendrán la oportunidad de experimentar un primer acercamiento a esta disciplina e intentar resolver la relación conflictiva entre todos los elementos intervinientes en el desarrollo de un diseño.

Aprender a administrar estos conflictos y tomar las decisiones adecuadas a lo largo del proyecto de diseño es un camino a recorrer gradualmente. El Taller I es el primer paso de este camino.

Un cuatrimestre es el tiempo asignado al Taller I, teniendo esto en cuenta, el interés pedagógico se centrará en que el alumno adquiera:

- Conocimientos, habilidades y herramientas operativas, teóricas y conceptuales sobre como diseñar. Para que pueda:
- Trazar un plan y ejecutarlo en tiempo y forma.
- Reflexionar, pensar y sentir antes de hacer ó sino después de hacer.

CONTENIDOS TEMÁTICOS (Ordenar temas utilizando codificación decimal)

Incluir una síntesis de no más de 800 palabras para programa sintético

Los contenidos estarán ordenados en función de tres unidades temáticas principales.

Unidad temática 1 - Introducción a la noción de objeto-producto.

Unidad temática 2 - Aproximación al proyecto de diseño.

Unidad temática 3 - Introducción a la relación usuario/producto/medio.

Cada uno de estos ejes se desarrolla de la siguiente manera:

Unidad 1 - Introducción a la noción del universo objeto-producto.

- 1.1. Estudio, análisis y ordenamiento formal y material. Generación de criterios.
- 1.2. Idea de relaciones espaciales, dimensión y proporción.
- 1.3. Concepto de línea, superficie y volumen aplicado al producto.
- 1.4. Pieza, vínculo y estructura.
- 1.5. Objeto-producto monopieza y multipieza.

Unidad 2 - Aproximación al proyecto de diseño.

- 2.1 Estudio, evaluación y definición del problema a resolver.
- 2.2 Generación de un plan de trabajo. Proceso proyectual, uso del tiempo. Método.
- 2.3 Desarrollo gráfico y volumétrico. Croquis y maquetas de estudio. Documentación.
- 2.4 Generación consciente e intuitiva de múltiples respuestas. Alternativa, opción y variante.
- 2.5 La reflexión como actividad estructurante del proyecto de diseño. Idea o concepto.
- 2.6 Toma de decisión fundamentada. Propuesta final. Presentación.



Unidad 3 - Introducción a la relación usuario/producto/medio.

- 3.1 El usuario como eje del diseño.
- 3.2 Forma y función. Manipulación, formas ópticas.
- 3.3 Situaciones de uso. Secuencias de guardado, disposición al uso, operatividad.
- 3.4 Entorno material y tecnológico. Respuestas condicionadas
- 3.5 Contexto socio/económico/histórico-cultural. El producto como bien de uso y como bien simbólico.

FUNDAMENTACION Para programa analítico extensión libre

Si entendemos al Taller de Diseño como el espacio donde el estudiante aprende a diseñar, adquiriendo medios operativos, teóricos y conceptuales que le permiten abordar y dar respuesta a problemas de diseño en el marco del método proyectual, entonces dicho espacio se convierte en la materia troncal donde convergen y articulan los conocimientos del resto de las asignaturas de la carrera.

El diseñador que ejerce su disciplina consciente y responsablemente tiene una mirada muy particular sobre el mundo que lo rodea.

Esta mirada la adquiere durante el proceso de enseñanza-aprendizaje en su paso por las escuelas de diseño, su historia personal anterior y posterior a su paso por dichas escuelas terminarán de definir su manera de ser diseñador.

El diseñador piensa, reflexiona, obtiene datos, elabora información, construye conocimiento de una manera particular lo que finalmente define su manera de operar sobre los problemas, dando claridad y singularidad a sus respuestas.

Los trabajos prácticos conformarán un conjunto de ejercicios que tendrán un inicio, un desarrollo y una resolución final y que se materializarán en una presentación gráfica y de maquetas físicas.

Sin embargo no será esto el objetivo final del cuerpo docente, sino la transformación de la mirada del estudiante de primer año.

El estudiante debe saber en todo momento que además de adquirir saberes y habilidades operativas de distintas áreas, lo sustancial es trabajar para transformar la manera de pensar la realidad y el mundo que la sustenta. Esto puede ser inducido e incentivado por los docentes pero fundamentalmente será responsabilidad final de cada estudiante.

El estudiante se acerca a esta disciplina para diseñar, nosotros intentaremos comunicarles cómo hacerlo, ellos deberán ser conscientes de su necesidad de trabajar para auto-transformar su mirada.

Todo el Taller estará atravesado por la necesidad del alumno de reflexionar, sentir y pensar sobre lo que hizo y para qué. Cómo lo hizo y porque.

A qué respuesta llegó y si podría haber sido otra.

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)

Introducción

La cátedra se centrará en iniciar y acompañar al alumno en el proceso de aprender a diseñar.

Al ser un taller su eje pasará por el hacer del alumno y su reflexión sobre lo hecho como primera forma de adquirir conocimiento y práctica proyectual.

La participación del docente, primero como facilitador de esta actividad, y luego como crítico de la respuesta lograda cuestionando lo hecho obligará al alumno a encontrar argumentos para defender su posición ó extender y profundizar su desarrollo.

Esta práctica será la herramienta más importante con que contará la cátedra para el logro de su objetivo.

Los trabajos prácticos estarán alineados con los objetivos generales y particulares.



La correspondencia entre los contenidos y los trabajos prácticos no será lineal, ya que los contenidos de más de una unidad temática se identificarán en un único trabajo práctico, con distintos grados de participación.

Se plantean tres áreas de acción para estos trabajos.

- Relevamiento, clasificación y análisis de objetos-productos. Criterios formales y tecnológicos.
- Desarrollo del proyecto de diseño. Diseño de productos simples de uso manual.
- Investigación sobre la evolución histórica de productos industriales.

Los tiempos de duración de estos trabajos podrán variar su duración de entre una y cinco semanas.

Los alumnos resolverán estos trabajos trabajando individualmente y/o en grupo.

Actividad docente

La metodología general a implementar por la cátedra para cada trabajo práctico será la siguiente.

- Iniciar cada trabajo práctico con una clase teórica que contextualice el mismo y comunique objetivos, que hacer y cómo hacerlo.
- Entregar una guía de cada trabajo que le dará al alumno un plan de acción especificando etapas, plazos y metas.
- Acompañar, evaluar y explicitar la opinión de los docentes sobre el trabajo de los alumnos.
- Definir pre-entregas parciales y general. Evaluación y devolución grupal e individual.
- Definir fin del proceso de desarrollo y entrega final. Evaluación final.
- Devolución de la cátedra sobre los resultados del trabajo y el nivel de logro obtenido por los alumnos en los distintos aspectos a evaluar.

b) Guía de actividades:

T.P.1

Generación de cuerpos geométricos simples obtenidos a partir del diseño de figuras geométricas.

Definición una propuesta. Representación gráfica y volumétrica.

Pasaje formal. Tratamiento de aristas.

Definición una propuesta. Representación gráfica y volumétrica.

T.P.2

Generación de productos simples y manipulables a partir de elementos lineales, superficiales y volumétricos.

La parte y el todo. Estructura y vínculo.

Generación de formas hápticas funcionales Formulación material.

Definir una propuesta. Representación gráfica y volumétrica.

TP3

Investigación y análisis de productos de baja complejidad. Productos manipulables.

Estudio, y evaluación. Clasificación y ordenamiento.

Identificación de aspectos positivos y negativos.

Estructura, partes y vinculaciones. Materiales y procesos. Forma y función.

Situaciones de uso. Relación con el usuario.

Rediseño.



Bibliografía Básica

Título	Como nacen los objetos
Autores	Munari, B.
Editorial	G. Gilli
Año de Edición	
Ejemplares disponibles en la Cátedra	
Ejemplares disponibles en la Biblioteca	

Título	Los orígenes de la forma
Autores	C. Williams
Editorial	G. Gilli
Año de Edición	
Ejemplares disponibles en la Cátedra	
Ejemplares disponibles en la Biblioteca	

Bibliografía Complementaria

Título	Técnicas de Presentación
Autores	D. Powell
Editorial	H. Blume.
Año de Edición	
Ejemplares disponibles en la Cátedra	
Ejemplares disponibles en la Biblioteca	

Título	Dibujo Industrial
Autores	A. Chevalier
Editorial	Limusa
Año de Edición	
Ejemplares disponibles en la Cátedra	
Ejemplares disponibles en la Biblioteca	

15.3 Otras Fuentes de Información

Título	Manual de normas para dibujo técnico
Autores	Instituto Argentino de Racionalización de Materiales, INTI.
Editorial	
Tipo o Soporte	
Año de Edición	
Ejemplares disponibles en la Cátedra	
Ejemplares disponibles en la Biblioteca	