

| **PROGRAMA ANALÍTICO DE ESPACIO CURRICULAR OPTATIVO** |
| --- |

| Carrera | **ARQUITECTURA** | **X** |
| --- | --- | --- |
| Plan de Estudios: | **2009 (Resol. 849/09 CS)** |
| Carrera | **LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO** | **X** |
| Plan de Estudios: | **2022 (Resol. 183/22 CS)** |
| Carrera: | **LICENCIATURA EN DISEÑO INDUSTRIAL** | **X** |
| Plan de Estudios: | **2016 (Resol. 490/16 CD y Resol. 1654/16 CS)** |

Marcar con una X la/las carrera/s para las que se propone el programa.

| Nombre de la Asignatura: | Diseño de Políticas Públicas |
| --- | --- |
| Encargado de curso: | DI Matías Pallás |
| Año Académico: | **2024-2025** |

| Régimen de Cursado: | ~~ANUAL / 1° SEMESTRE~~ / 2° SEMESTRE (tachar lo que no corresponde) | |
| --- | --- | --- |
| Turno y horario propuesto: | Jueves 12:30 a 15:30 | |
| Carga Horaria Semanal: | 3 h. | |
| Teoría: | 1 h. | |
| Práctica: | 2 h. | |
| Carga Horaria Total: | | 45 h. |
| Dedicación del estudiante fuera de clase: | | 15 h. |
| Total de horas presupuestadas: | | 60 h. |
| Créditos: | | 3 |

| **MODALIDAD DE CURSADO (indicar una)** | |
| --- | --- |
| 100 % PRESENCIAL |  |
| 100 % VIRTUAL |  |
| PRESENCIAL + VIRTUAL (30% a 50%) | X |

| **EQUIPO DOCENTE (PT, PA, JTP y Auxiliares de Primera y Segunda)** | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Cargo en ECO | Apellido, Nombre, y correo electrónico | Grado Académico | Cargo en UNR | Dedicación en UNR |
| Encargado de Curso | Matías Pallás | Diseñador Industrial | PT | Semiexclusiva y semiexclusiva |
| JTP | Victoria Vincelli | Diseñadora Industrial | JTP | Semiexclusiva y semiexclusiva |
| Auxiliar | Sara Nakatsuka | Arquitecta | - | - |
| **Equipo docente complementario (no rentado):** | | | | |
|  | Emmanuel Pan | Diseñador Gráfico y Profesor de Historia | JTP | Simple y semiexlusiva |
|  | Sebastián Feinsilber | Diseñador Gráfico | PT | Simple |
|  |  |  |  |  |

| **OBJETIVOS MÍNIMOS SEGÚN PLAN DE ESTUDIO** |
| --- |
| Completar la oferta de formación general.  Aportar a la investigación y formación de conocimientos y recursos humanos.  Aportar a la flexibilidad del sistema.  Reconocer las particularidades vocacionales del alumnado.  Proporcionar espacios de formación académica a los avances del desarrollo disciplinar.  Generar intereses de profundización disciplinar.  Orientar la formación de posgrado. |

| **REQUERIMIENTOS DE ESPACIO Y EQUIPAMIENTO** |
| --- |
| Aula taller para la cantidad de estudiantes inscriptes. Equipo para proyectar. |
|  |

| **RÉGIMEN DE CORRELATIVIDADES**  **Requisitos Académicos Mínimos para acceder al cursado de la asignatura, discriminados por carrera.** | | |
| --- | --- | --- |
| CARRERA | CORRELATIVA ANTERIOR | CONDICIÓN |
| Diseño Industrial | Taller de Diseño II | Aprobada |
| Diseño Industrial | Morfología II | Aprobada |
| Diseño Industrial | Ergonomía | Aprobada |
| Arquitectura | Análisis Proyectual I | Aprobada |
| Arquitectura | Historia de la Arquitectura I | Aprobada |
| Diseño Gráfico | Taller de Diseño Gráfico II | Aprobada |
| Diseño Gráfico | Escenarios contemporáneos de la comunicación | Aprobada |
| Diseño Gráfico | Ciudadanía, diversidad cultural y DDHH | Aprobada |

| **FUNDAMENTACIÓN** |
| --- |
| Las teorías como cuerpos de conocimientos con el objetivo de explicar fenómenos, son sumamente necesarias para la existencia del individuo social. Son fundamentales para cubrir la incertidumbre de la existencia y la curiosidad intrínseca del ser humano. De no poseer estas bases sólidas, viviríamos en peligro constante. Los métodos y procedimientos para abordar las diversas problemáticas nos sirven para ordenar, para disciplinar, entre otras cosas, los procedimientos profesionales.  Desde la antigua Grecia, Aristóteles planteaba una tríada de competencias de los hombres: Episteme – Poiesis – Praxis. La misma parece corresponder a los diferentes enfoques que los individuos le pueden dar a su participación social. Pero el diseño, como disciplina, tiene injerencia y hace uso de las tres. Como asevera Michael Mumford, sin conocimiento no hay creatividad. Cuanto más se sabe de algo, mayor probabilidad hay de ser creativo. Por lo tanto la episteme, como acción de contemplación y observación, base del conocimiento de la humanidad, es fundamental para el comienzo del proceso proyectual. Las disciplinas de diseño deben su posibilidad de generar soluciones adecuadas a cada contexto a la observación analítica que se realice del mismo y la observación crítica de las posibilidades de resolución existentes.  La asignatura propone el abordaje del diseño estratégico y el pensamiento sistémico como encuadre metodológico para el diseño de políticas públicas. La situación actual de crisis política, institucional y gubernamental que estamos atravesando en los últimos tiempos radica en la incapacidad de las disciplinas tradicionales de formación de la mayoría de nuestros representantes (derecho, ciencias económicas, ciencias políticas, ingeniería, etc.) para resolver los problemas complejos que aquejan a la sociedad. El pensamiento proyectual tiene la capacidad de trabajar de forma interdisciplinaria en la resolución de problemas complejos y la perspectiva holística permite dar respuestas creativas a las situaciones abordadas.  “Anteriormente se hacía hincapié en la mejora de sistemas heredados, el desafío de hoy consiste en re-pensar drásticamente las configuraciones existentes o, incluso, en crear otras nuevas. Así como la táctica se refiere a saber cómo actuar cuando hay algo para hacer, la estrategia es saber cómo actuar cuando no hay nada más que hacer”. ( Bryan Boyer, Justin W. Cook y Marco Steinberg. (2011) In Studio: Recipes for Systemic Change, 1ra ed., Helsinki: Sitra. Pág. 20)    ...Tanto la política como las políticas públicas tienen que ver con el poder social. Pero mientras la política es un concepto amplio, relativo al poder en general, las políticas públicas corresponden a soluciones específicas de cómo manejar los asuntos públicos. El idioma inglés recoge con claridad esta distinción entre politics y policies. Las políticas públicas son un factor común de la política y de las decisiones del gobierno y de la oposición. Así, la política puede ser analizada como la búsqueda de establecer políticas públicas sobre determinados temas, o de influir en ellas. A su vez, parte fundamental del quehacer del gobierno se refiere al diseño, gestión y evaluación de las políticas públicas…  Eugenio Lahera P., Política y políticas públicas. CEPAL, Santiago de Chile: 2004    ... Una política pública de excelencia corresponde a aquellos cursos de acción y flujos de información relacionados con un objetivo político definido en forma democrática; los que son desarrollados por el sector público y, frecuentemente, con la participación de la comunidad y el sector privado. Una política pública de calidad incluirá orientaciones o contenidos, instrumentos o mecanismos, definiciones o modificaciones institucionales, y la previsión de sus resultados... Las políticas públicas de excelencia incluyen el aspecto político como su origen, objetivo, justificación o explicación pública. Si las políticas públicas no son enmarcadas en un amplio proceso de participación, ello puede sesgar a los actores públicos: los especialistas hacia la tecnocracia y los comunicadores o encuestólogos hacia al populismo inmediatista…  Eugenio Lahera P., Política y políticas públicas. CEPAL, Santiago de Chile: 2004  A partir de la experiencia realizada desde el 2021 en los talleres de Diseño Industrial, hemos planificando un nuevo trabajo de articulación interdisciplinario llamado «Diseño Estratégico para Políticas Públicas». La trayectoria acumulada se ha basado en equipos de estudiantes que simularon ser parte de un equipo asesor de gobierno para proponer soluciones a problemas que afecten a la sociedad. Se desafió a los estudiantes a elaborar sus propuestas en forma de sistemas de acciones estratégicas, no centrando en el diseño de objetos/productos. Este trabajo desencadenó profundos replanteos en torno a la formación de los diseñadores para los nuevos desafíos que afrontan estas disciplinas. |

| **OBJETIVOS GENERALES** |
| --- |
| * Introducir a les estudiantes en la especialidad disciplinar teórico/práctica enfocada en el diseño de políticas públicas a través de la aplicación del diseño estratégico. * Desarrollar competencias conceptuales, proyectuales y comunicacionales a partir de un acercamiento analítico sobre las políticas públicas, las acciones de gestión y la planificación de las organizaciones. * Explorar metodologías proyectuales de diseño estratégico y pensamiento sistémico aplicado a la resolución de problemáticas complejas. * Obtener herramientas de investigación sobre herramientas e instrumentos utilizados para el diseño y la implementación de políticas públicas. * Obtener herramientas de redacción y planificación de políticas públicas. |

| **CONTENIDOS PARTICULARES (O TEMÁTICOS)** |
| --- |
| * Introducción al diseño estratégico. * ​​Fundamentos de la Consultoría Estratégica de Diseño. * Métodos de análisis de problemas. El contexto y los condicionantes. * Pensamiento sistémico y proceso proyectual aplicado a la resolución de problemas complejos. * Metodología: Análisis sobre distintos enfoques desde los cuales abordar el proceso estratégico de diseño y la implementación de políticas públicas. El proceso de diseño como metodología multidireccional. * Referentes globales: caso Helsinki Design Lab, Brasil, Reino Unido. * Referentes locales: la disciplina del diseño participando del diseño de políticas públicas y gestión gubernamental en el país y la región. |

| **PAUTAS DE EVALUACIÓN** |
| --- |
| **Sistema de evaluación y promoción**  Se plantea la asignatura como una materia de promoción directa. Se establecerán una serie de trabajos prácticos a entregar por los estudiantes, en donde los mismos deberán demostrar el conocimiento adquirido. Se considerará la evaluación por objetivos cumplidos transversalmente a la evaluación de los trabajos prácticos. Esto quiere decir, que la aprobación de la asignatura dependerá de que el estudiante cumpla con los objetivos de mínima establecidos.  A continuación, como parte de la metodología de evaluación se describen algunas pautas a considerar en la evolución en relación a los contenidos y la estrategia de enseñanza:   1. Alineamiento: coherencia de enfoque.   Debe evaluarse de la misma manera que se enseña. Este punto no radica en el contenido, sino más bien en la relación entre la metodología pedagógica y los ejes de evaluación. Es difícil para el diseñador docente realizar una evaluación de los objetivos pedagógicos de un ejercicio. Generalmente los ejercicios del taller de diseño abordan el desarrollo de un producto o varios. Muchas veces el mismo resultado objetual es evaluado como producto terminado y no como desenlace de un proceso de aprendizaje. La misma práctica profesional de la mayoría de les docentes atenta contra la capacidad de distinguir la respuesta del estudiante ante los ejes pedagógicos que propone la consigna de un ejercicio. Partiendo de este problema, más difícil es aún establecer una coherencia entre las herramientas ofrecidas para resolver cada aspecto del diseño con la evaluación del modo con que se llevaron a cabo.   1. Tratamiento del error.   Como dice Hans Aebli (1991): “surgen del intento de dominar una situación nueva, desconocida, con los medios disponibles en ese momento y con la experiencia que todavía no se ha logrado. Esos errores se presentan al momento de hacer algo o aclarar algo mentalmente, con la intención de resolver una dificultad, que inicialmente no siempre se acierta a realizar.”3  Desde la práctica docente no sólo se debe descontracturar la aparición del error como parte del proceso para generar aprendizajes significativos. Además, se debe fomentar al error como herramienta del proceso proyectual.  “El alumno tiene que ver por sí mismo y a su propia manera las relaciones entre los medios y los métodos empleados y los resultados conseguidos. Nadie más puede verlo por él, y no puede verlo simplemente porque alguien se lo diga, aunque la forma correcta de decirlo pueda orientar su percepción para verlo y así ayudarle a ver lo que necesita ver.” (Dewey, 1974).  Por eso la intervención del docente es fundamental para comprender al error como un medio. Esto será tenido en cuenta a la hora de la evaluación. Considerando estos dos puntos, la evaluación estará enfocada en el proceso del estudiante, su desarrollo a lo largo de cada trabajo práctico y de la cursada completa. Se evaluará el progreso que establezca en relación a los objetivos de mínima y de máxima establecidos. |

| **BIBLIOGRAFIA BÁSICA (citar s/normas APA)** |
| --- |
| **Augé, Marc**. «No-lugares y espacio público: el papel del diseño». En: *Cuadernos de Diseño. Pensar / proyectar el futuro*. Número 1. Instituto Europeo de Diseño, Madrid, 2004 |
| – **Corzo, Julio Franco**. «¿Cómo diseñar una política pública?». IEXE Escuela de Políticas Públicas, 2013 |
| – **IDEO, Nesta**, Design for Europe. *Designing for Public Services*. |
| – **Julier, Guy.** «Comunicación, gestión y participación». En: *La cultura del diseño* (cap. 10), GG, Barcelona, 2010 |
| – **Lahera, E**. *Política y políticas públicas*. CEPAL, Santiago de Chile, 2004 |
| – **Manzini, Ezio**. «El mundo como podría ser. Diseño y construcción social del futuro». En: *Cuadernos de Diseño. Pensar / proyectar el futuro*. Número 1. Instituto Europeo de Diseño, Madrid, 2004 |
|  |

| **BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTARIA (citar s/normas APA)** |
| --- |
| **Alexander, Christopher.** «La ciudad no es un árbol». En: *Cuadernos summa-nueva visión,* año 1, nº9, 1968. |
| – **Bryan Boyer, Justin W. Cook & Marco Steinberg**.*In Studio: Recipes for Systemic Change*. Sitra, Helsinki, 2011 |
| – **Calvera, Taranto y Veciana**. *Políticas públicas nacionales para el aprovechamiento estratégico del diseño*. Barcelona 2005-2008 |
| *Design Thinking para Educadores.* Riverdale Country School. IDEO, 2012 |
| – *Guía del proceso creativo. Mini guía: una introducción al Design Thinking + Bootcamp bootleg.* Institute of Design at Stanford |