

PROGRAMA DE: FUNDAMENTOS DEL DISEÑO II

CÓDIGO: 526

HORAS DE CLASE				DOCENTE RESPONSABLE
TEÓRICAS		PRÁCTICAS		D.I. Danna Gallego
p/semana	p/cuatrim.	p/semana	p/cuatrim.	DOCENTE COLABORADOR
4	64	2	32	Mg. D.I. Rodrigo Mené Arcuri

DESCRIPCIÓN:

El objetivo de la materia es lograr que lxs alumnxs adquieran conocimiento básico sobre el proceso de diseño de objetos, con el propósito de generar una primera aproximación al mundo de los artefactos.

Se espera que durante el cuatrimestre, lxs estudiantes vivencien el desarrollo de proyectos de diseño a través del desarrollo de objetos de tipo conceptual, trabajando para esto sobre ejes como la comunicación, la morfología, el uso, la materialidad.

PROGRAMA SINTÉTICO:**UNIDAD TEMÁTICA I: La disciplina del diseño.****UNIDAD TEMÁTICA II: Pensamiento proyectual en el diseño.****UNIDAD TEMÁTICA III: Estrategia de diseño.****PROGRAMA ANALÍTICO:****UNIDAD TEMÁTICA I: La disciplina del diseño.****Contenidos de la Unidad temática:**

Definición. El rol del diseño en la sociedad. Responsabilidad social y cultural. Dimensión asociativa. Dimensión connotativa de los productos. Comunicación en tres dimensiones, introducción al mundo de los artefactos.

UNIDAD TEMÁTICA II:**Contenidos de la Unidad temática: Pensamiento proyectual en el diseño.**

La realidad del entorno, contextualización del proyecto. El proceso de conocimiento, información, análisis, síntesis, determinación de la problemática, evaluación, proceso y resultado final.

UNIDAD TEMÁTICA III: Estrategias de diseño.**Contenidos de la Unidad temática:**

Las posturas frente al diseño de productos. Abordaje a través de ejes tecno-conceptuales, estético-conceptuales y tempo-conceptuales.

Vigencia a partir del año:

2024

BIBLIOGRAFÍA:

Buzan, T. (2004). *Cómo crear. Mapas Mentales. El instrumento clave para desarrollar tus capacidades mentales que cambiará tu vida.* (G. Cuccia, Trad). Ediciones Urano. (Trabajo original publicado en 2002).

Costa, J. (2004). *La imagen de marca.* Paidós

De Bono, E. (1986). *Seis Sombreros para pensar.* Juan Granica S.A.

Dragon Dreaming (s.f.). *Diseño de proyectos.* https://dragondreaming.org/wp-content/uploads/2020/01/DragonDreaming_eBook_spanish_V02.09.pdf

Escobar, A. (2017). *Autonomía y diseño: la realización de lo comunal.* Tinta Limón. (Trabajo original publicado en 2016).

Marín, J. y Torrent, R. (2016). *Breviario de Diseño Industrial. Función, estética y gusto.* Ediciones Cátedra, Grupo Anaya, S.A,

Munari, B. (2004). *¿Cómo nacen los objetos?.*(C. Artal Rodríguez, Trad.). Gustavo Gili S.A. (Trabajo original publicado en 1981).

Papanek, V. (2014). *Diseñar para el mundo real, ecología humana y cambio social.*(Ediciones Akal S.A, Trad.). Pol-len edicions (El Tinter, SAL). (Trabajo original publicado en 1973).

El presente Programa se ha elaborado bajo responsabilidad de las/los docentes cuyas firmas se exponen a continuación. Las autoridades de cada Facultad, y de la Secretaría General Académica o Dirección de Coordinación Educativa de esta Universidad suscriben prestando conformidad.

**Vigencia a partir
del año:**

2024



GOBIERNO DE LA PROVINCIA DE BUENOS AIRES
2024 - Año del 75° Aniversario de la gratuidad universitaria en la República Argentina

Hoja Adicional de Firmas
Anexo de Firma Conjunta

Número:

Referencia: Programa Fundamentos del Diseño II

El documento fue importado por el sistema GEDO con un total de 2 pagina/s.

