



**PROGRAMA PLANEAMIENTO EDUCATIVO  
DEPARTAMENTO DE DISEÑO Y DESARROLLO CURRICULAR**

		PROGRAMA		
		Código en SIPE	Descripción en SIPE	
<b>TIPO DE CURSO</b>		049	Educación Media Tecnológica	
<b>PLAN</b>		2004	2004	
<b>SECTOR DE ESTUDIO</b>		375	Diseño	
<b>ORIENTACIÓN</b>		30G	Diseño	
<b>MODALIDAD</b>		-	Presencial	
<b>AÑO</b>		1	Primero	
<b>TRAYECTO</b>		-	-	
<b>SEMESTRE</b>		-	-	
<b>MÓDULO</b>		-	-	
<b>ÁREA DE ASIGNATURA</b>		2245	Diseño	
<b>ASIGNATURA</b>		49001	Taller de Diseño I	
<b>ESPACIO o COMPONENTE CURRICULAR</b>		Tecnológico		
<b>MODALIDAD DE APROBACIÓN</b>		Exoneración		
<b>DURACIÓN DEL CURSO</b>		Horas totales: 192	Horas semanales: 6	Cantidad de semanas: 32
Fecha de Presentación : 29/08/2018	Nº Resolución del CETP	Exp. Nº	Res. Nº	Acta Nº
				Fecha __/__/__

## ANTECEDENTES

En el marco de las formaciones de educación media superior y particularmente del plan de estudio de educación media tecnológica en diseño, se desarrolla este programa, considerando al Diseño como disciplina específica de aplicación en el sector productivo y social, como actividad constructora de cultura material e inmaterial, y como herramienta metodológica para el proceso de aprendizaje y facilitador del desarrollo de una cultura creativa entre instituciones, docentes y estudiantes.

## FUNDAMENTACIÓN

La incorporación del diseño en formaciones técnico-tecnológicas es estratégico, siendo el Diseño una actividad técnico-creativa que tiene como fin lograr una unidad tecnológica, estética y funcional sustentable desde el momento en que el producto es concebido.

Vincular el diseño y sus metodologías con los ámbitos tecnológicos colabora con el aumento de la percepción y generación de valor y la optimización de procesos de producción, tanto como habilita a la reflexión sobre la construcción de cultura y modos de vida, al integrar los conocimientos de carácter técnico-analíticos con los creativos, favoreciendo a su vez espacios participativos, innovadores y profesionales.

En tal sentido resulta fundamental que en este primer año los estudiantes adquieran conceptos y prácticas metodológicas proyectuales para la generación de alternativas, así como para su evaluación y elección.

La asignatura Taller de Diseño I introduce y hace énfasis en las herramientas de creatividad, análisis, experimentación y composición gráfica y volumétrica, incentivando el trabajo colectivo.

Presenta los elementos fundamentales de identidad visual como herramienta de comunicación de producciones gráficas y objetuales.

Taller de Diseño I integra (2hs) con Laboratorio I y propone contenidos integrados en aula incentivando el trabajo en equipo y el intercambio.

### OBJETIVOS GENERALES

- Promover en el estudiante el desarrollo de su capacidad creativa para la generación de ideas y alternativas que le permitan proponer soluciones de materialización gráfica y volumétrica.
- Desarrollar habilidades para la creatividad: sensibilidad, fluidez, flexibilidad, originalidad, automotivación, capacidad de concreción, constancia, orden y desorden, no desestimar lo inesperado, generar nuevas conexiones.
- Incorporar a la formación de los estudiantes, componentes experimentales que promuevan la iniciativa y la capacidad transformadora.
- Atravesar metodologías proyectuales para la resolución de problemas o situaciones identificadas, permitiendo el ensayo y el error y valorando la mirada integral.
- Promover la metodología de trabajo colaborativo en equipo mediante actividades adecuadas a la edad e intereses de los estudiantes que les permitan concluir en una propuesta tangible.

### OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Que el estudiante logre:

- Conocer, aprehender y poner en práctica herramientas para la generación de ideas y alternativas.
- Conocer, aprehender y poner en práctica principios de composición bidimensional y tridimensional.
- Atravesar el proceso de generación e identificación de mensajes o conceptos rectores para el desarrollo de propuestas gráficas y volumétricas.
- Concretar la materialización de propuestas de baja complejidad.
- Comunicar las cualidades de su propuesta a través de técnicas básicas de representación y presentación.
- Entender a la identidad visual como parte fundamental de la comunicación de un producto o servicio.
- Elaborar propuestas con argumentos propios y que den cuenta de su proceso de

trabajo.

- Aproximarse a la disciplina diseño entendiéndola como actividad que se desarrolla pensando en un otro u otros, sus necesidades, costumbres y deseos.
- Identificar, valorar y disfrutar de las instancias de trabajo colaborativo así como el intercambio de conocimientos entre sus integrantes.

## CONTENIDOS

### Unidad I: Creatividad

Objetivos de la unidad:

Brindar al estudiante herramientas para el estímulo y desarrollo de su creatividad orientada a la generación de alternativas a partir del análisis propio (de un estudiante o de un grupo de estudiantes). Considerar la transformación de la materia en la práctica experimental para la generación de alternativas en coordinación con Laboratorio I (en las horas integradas).

Que el estudiante logre:

- Incorporar herramientas de creatividad en su práctica experimental para la generación de alternativas, haciendo foco en el desarrollo de la fluidez, flexibilidad y originalidad.
- Identificar y generar mensajes o conceptos rectores para el desarrollo de sus propuestas.
- Materializar las alternativas propuestas.

Temas:

- > Creatividad y pensamiento lateral para la resolución de problemas o situaciones.
- > Herramientas de creatividad como por ejemplo:
  - Tormenta de ideas, Método 635, Brainwriting, Circulación de ideas, Block de notas colectivo.
  - Conexiones forzadas, Palabras al azar (Random word) o Diccionario, Serendipia, Scamper, Pensamiento metafórico
  - Test de Torrens
  - Seis sombreros para pensar, 5 sentidos

Conceptos y procedimientos sugeridos:

- Aplicar las herramientas de creatividad con un objetivo sugerido por el docente.
- En horas integradas con laboratorio desarrollar premisas para la generación de un muestrario de alternativas tangibles (formas, texturas)

Carga horaria sugerida: 5 semanas

Taller de Diseño I: 20 horas

Taller de Diseño I integrado con Laboratorio I: 10 horas

### Unidad II: Principios de Composición Bidimensional

Objetivos de la unidad:

Atravesar procesos de composición bidimensional con el objetivo de experimentar a través de técnicas, materiales y formatos y de analizar sus resultados a nivel sensorial y comunicativo. Considerar la transformación de la materia en la práctica experimental para la generación de alternativas en coordinación con Laboratorio I (en las horas integradas).

Que el estudiante:

- . Aprehenda principios de generación y transformación de elementos compositivos bidimensionales a través de distintas operaciones (como corte, repetición, etc.);
- . Alcance la realización de composiciones tridimensionales de baja complejidad a partir de la generación y transformación bidimensional.
- . Se aproxime al análisis de las propuestas generadas en el taller con el objetivo de contribuir al desarrollo de su sensibilidad, mirada crítica y capacidades comunicativas en las posteriores tomas de decisión.
- . Construir composiciones bidimensionales a partir de conceptos abstractos.

Temas:

- > Concepto de punto, línea, plano.
- > Operaciones/acciones para generar y transformar elementos bidimensionales (adición, sustracción, repetición, simetría, rotación, traslación, división, multiplicación, etc.).
- > Importancia del color en la composición (contraste, figura-fondo, acentos, lectura-interpretación, aspectos comunicativos y culturales).

Conceptos y procedimientos sugeridos:

- . A partir de conceptos abstractos construir composiciones bidimensionales utilizando el alfabeto visual (punto, línea, plano).
- . Trabajar el concepto de modularidad en las composiciones.

Carga horaria sugerida: 5 semanas

Taller de Diseño I: 20 horas

Taller de Diseño I integrado con Laboratorio I: 10 horas

### Unidad III: Principios de Composición Tridimensional

Objetivos de la unidad:

Atravesar procesos de composición tridimensional con el objetivo de experimentar a través de técnicas, materiales y formatos y de analizar sus resultados a nivel sensorial y comunicativo. Considerar procesos de transformación de la materia en la práctica experimental para la generación de alternativas en coordinación con Laboratorio I (en las horas integradas).

Que el estudiante:

- . Aprehenda principios de generación y transformación de elementos compositivos tridimensionales a través de distintas operaciones que le aproximen a la modificación y creación de volúmenes.
- . Desarrolle objetos tridimensionales de baja complejidad a partir de la generación y transformación volumétrica.
- . Observe y analice distintos objetos de su entorno cotidiano y proponga variables compositivas.
- . Incorporación de nociones del manejo del color en la tridimensionalidad.

Temas:

- > Volumen (continuidad del trabajo punto, línea y plano de la unidad I)
- > Tipologías volumétricas.
- > Acercamiento intuitivo experimental al volumen.
- > Operaciones para generar y transformar volúmenes (revolución, traslación, adición, sustracción, envolvente, etc.). Otras formas de generación y transformación.

- > Aproximación al análisis compositivo y volumétrico de objetos.
- > Acercamiento a la observación y análisis de aspectos comunicativos y culturales de la composición formal y el color aplicado a la forma.

Conceptos y procedimientos sugeridos:

- . Trabajo con operaciones booleanas (unión, diferencia, intersección).
- . Trabajo con objetos del entorno cercano al estudiante y estudio de objetos vinculados a la cultura uruguaya y a otras culturas.

Carga horaria sugerida: 5 semanas

Taller de Diseño I: 20 horas

Taller de Diseño I integrado con Laboratorio I: 10 horas

#### Unidad IV: Identidad Visual

Objetivos de la unidad:

Aproximar a la noción de identidad visual y sus elementos básicos compositivos.  
Aproximar al análisis comunicacional de la identidad visual. Considerar procesos de transformación de la materia en la práctica experimental para la generación de mensajes visuales en coordinación con Laboratorio I (en las horas integradas).

Que el estudiante:

- Se aproxime a la identificación de los elementos que componen una identidad visual y su capacidad comunicativa.
- Valore al elemento tipográfico como componente fundamental en la propuesta de identidad visual.
- Se aproxime a la comprensión de la influencia de los contextos o las culturas en la percepción de los mensajes.
- Experimente en la generación de mensajes visuales.

Temas:

- > Elementos básicos de la Identidad Visual. Coherencia formal y cromática.
- > Noción de Manual de Identidad Visual.
- > Aproximación a la tipografía (fuentes y familias tipográficas).
- > Componentes comunicativos de la tipografía.

A.N.E.P.  
Consejo de Educación Técnico Profesional

- > Introducción a la maquetación básica. Acercamiento al manejo de párrafos, cajas tipográficas, alineaciones, márgenes y columnas en coordinación con Representación I.
- > Experimentación volumétrica y materialización en las horas integradas con Laboratorio I.

Conceptos y procedimientos sugeridos:

- . Ejercicios de aplicación de marca.
- . Ejercicio de maquetación gráfica básica.
- . Ejercicios de maquetación volumétrica básica en las horas integradas con Laboratorio I.

Carga horaria sugerida: 7 semanas

Taller de Diseño I: 28 horas

Taller de Diseño integrado I con Laboratorio I: 14 horas

#### Unidad V: Trabajo Final

Objetivos de la unidad:

Aproximarse a la noción de proyecto con el objetivo de aplicar los conocimientos y las herramientas adquiridas en los cursos de Taller de Diseño I, Laboratorio I y Representación I.

Que el estudiante:

- Desarrolle la creatividad, la capacidad de propuesta y las habilidades adquiridas para el desarrollo de un mensaje visual con aplicación bidimensional y tridimensionalidad de baja complejidad
  - . Taller de Diseño I: Desarrolle la creatividad y las habilidades adquiridas para la generación de una composición bidimensional y tridimensional de baja complejidad.
  - . Laboratorio I: Aplique los conocimientos y las habilidades adquiridas durante el curso en la búsqueda de alternativas hasta llegar a la propuesta final y su ejecución.
  - . Representación I: Aplique los conocimientos y las habilidades adquiridas durante el curso para la representación y presentación de su propuesta.

Temas:

- > Identificación del mensaje o concepto a comunicar.



- > Desarrollo de alternativas, selección y ejecución de una propuesta.
- > Componentes comunicativos (formas, tipografías, signos, color, proporciones, etc.)

Conceptos y procedimientos sugeridos:

. Búsqueda de la temática que da marco al proyecto. Se sugiere que sea de interés de los estudiantes, que involucre al centro educativo o al entorno cercano del estudiante.

Carga horaria sugerida: 10 semanas

Taller de Diseño I: 40 horas

Taller de Diseño I integrado con Laboratorio I: 20 horas

### METODOLOGÍA

Como metodología de trabajo en el aula, se propone el abordaje de las Unidades Temáticas a través de instancias de indagación de los saberes del grupo como punto de partida hacia la construcción colectiva de los saberes concernientes a las unidades. Puestos en común los saberes del grupo, se propone el planteo de ejercicios que combinen instancias expositivas -con una alta integración de recursos audiovisuales y apoyo de multimedia- con la práctica experimental y proyectual de taller, incluyendo las devoluciones a los estudiantes y consultas de los mismos en modalidad individual y grupal, que favorezcan la valoración del trabajo colaborativo por equipos así como también la indagación y análisis.

El planteo de los ejercicios se hará mediante el uso de “premisas”, documento escrito que funcionará de referencia común para estudiantes y docentes sobre los objetivos, herramientas a utilizar, tiempos, criterios de evaluación y material a entregar, entre otros aspectos.

Finalizados los ejercicios, se estimula la realización de una devolución abierta (por ejemplo bajo la modalidad de “colgada”) a través de la cual destacar los aspectos positivos de los resultados entregados, mencionar crítica y objetivamente los aspectos a mejorar, haciendo hincapié en la evolución del proceso proyectual.

Se sugiere integrar las inquietudes temáticas de los estudiantes a los contenidos del

curso, adecuando los mismos para lograr los objetivos planteados.

### EVALUACIÓN

La evaluación se hará a través del desarrollo de ejercicios, individuales y/o grupales realizados en aula y domiciliariamente, por lo que se atenderán tanto el proceso como los resultados.

Se considera que el trabajo final de la asignatura debería reunir todos los conocimientos y habilidades adquiridas durante el curso y desarrollar en el estudiante la capacidad de organización para la concreción del mismo, por lo que será de especial importancia para la valoración del proceso de aprendizaje del estudiante y la visualización de la aplicación esos conocimientos, habilidades y capacidades desarrolladas. En esta instancia se sugiere tener espacios de consulta específicos pautados con los estudiantes para el seguimiento de los avances etapa por etapa. La calificación de este trabajo final será forma integrada con la asignatura Laboratorio I.

Asimismo, se privilegiará la evaluación formativa en todas las etapas, a través de instancias de autoevaluación y evaluación cruzada, tendiente a retroalimentar al estudiante sobre su proceso de aprendizaje.

Las asignaturas con horas integradas trabajan integradas y deberán evaluar de manera integrada estableciendo una única calificación que surgirá del consenso entre los docentes involucrados.

La calificación final estará dada por la entrega de los ejercicios realizados en el año y la entrega del Trabajo Final de forma integrada con la asignatura Laboratorio I y coordinado con Representación I, considerando además la evolución anual del estudiante. La calificación final resultará de acuerdo entre docentes de Taller de Diseño I y Laboratorio I y será la misma para ambos, teniendo en cuenta el promedio y nunca menos de lo que este indique. En caso de no lograr la calificación de exoneración, se deberá rendir examen con tribunal. El examen será la re-entrega del trabajo final del año para lo que se sugiere tener espacios de consulta específicos pautados con los estudiantes para el seguimiento de los avances etapa por etapa.

## BIBLIOGRAFÍA

- . Ernst Röttger y Dieter Klante. Jugar creando I: El Papel. Editorial Bouret. Paris. 1967
- . Ernst Röttger y Dieter Klante. El Juego y el elemento Creador I: Punto y Línea. Editorial Bouret. Paris. 1972
- . Fundamentos del diseño bidimensional. Wicius Wong
- . Fundamentos del diseño tridimensional. W. Wong
- . Arquitectura: Forma, espacio y orden. Ching, F. D.
- . La Sintaxis de la imagen. D. A. Dondis. Ed. Gustavo Gili, 1976
- . La sintaxis de la Imagen. Donis Dondis, Editorial GG, Barcelona 1995.
- . Cómo nacen los objetos. Bruno Munari
- . Gramática del Arte. JJ Beijon.
- . Pensamiento Lateral. Edward de Bono
- . Desorganización creativa, organización innovadora. Eduardo Kastika.
- . Eva Heller (2010). Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. Editorial GG
- Signos, símbolos, marcas, señales. A. Frutiger 2011 GG
- . Diseño y Color. Susan Berry, Judy Martin. Editorial Blume, Barcelona 1994.
- . La interacción del color. Josef Albers. Editorial Alianza Forma, Madrid 1992.
- . Tipografía básica. Philipp Ludl. Editorial Campgráfic, Valencia 2005.
- . Primeros auxilios en tipografía. H. Wilberg, F. Forssman. Editorial G. Gili, Barcelona 2002.
- . Catálogos y folletos. Eugenia Rosell i Miralles. Editorial G. Gili, México 1999.
- . Diseñar con y sin retícula. Timothy Samara. Editorial GG, Barcelona 2004.
- . El diseño de comunicación. Jorge Frascara. Editorial Infinito, Bs As 2011
- Diseño y cultura. Una introducción. Desde 1900 hasta la actualidad. Penny Sparke GG 2011
- . Chaves, N., La imagen corporativa: teoría y práctica de la identificación institucional, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 2008.