



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

		PROGRAMA			
		Código en SIPE	Descripción en SIPE		
TIPO DE CURSO		049	Educación Media Tecnológica		
PLAN		2004	2004		
SECTOR DE ESTUDIO		375	Diseño		
ORIENTACIÓN		30G	Diseño		
MODALIDAD		---	Presencial		
AÑO		2°	Segundo		
TRAYECTO		---	---		
SEMESTRE		---	---		
MÓDULO		---	---		
ÁREA DE ASIGNATURA		2245	Diseño		
ASIGNATURA		49475	Taller de Diseño II		
ESPACIO o COMPONENTE CURRICULAR		Tecnológico			
MODALIDAD DE APROBACIÓN		Exoneración			
DURACIÓN DEL CURSO		Horas totales: 192	Horas semanales: 6		Cantidad de semanas: 32
Fecha de Presentación 29/08/2018	N° Resolución del CETP	Exp. N°	Res. N°	Acta N°	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 segundo año del curso los estudiantes adquieran conceptos y prácticas metodológicas proyectuales que apoyan procesos sistemáticos para la generación de alternativas, así como para su evaluación y elección para la posterior realización de objetos.

La asignatura Taller de Diseño II retoma las herramientas de creatividad, experimentación y composición gráfica y volumétrica, e introduce a las herramientas proyectuales y de análisis que permiten el desarrollo de propuestas de diseño de objetos de baja complejidad, incentivando el trabajo colaborativo.

Taller de Diseño II integra (2hs) con Laboratorio II 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 innovadoras.
- Acercar y aplicar metodologías proyectuales y de composición en tres dimensiones (volumen y espacio) con la finalidad de explorar, proponer y desarrollar soluciones objetuales propias de baja complejidad, 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:

- Retomar y poner en práctica herramientas para la generación de ideas y alternativas vistas en Taller de Diseño I.
- Profundizar y poner en práctica principios de composición tridimensional.
- Experimentar en la unión, vinculación y transición entre volúmenes de distintas características.
- Analizar objetos e identificar las dimensiones del diseño que lo atraviesan (forma, función, construcción, producción, aspectos socio-culturales, económicos y ambientales)
- Apropiarse del proceso de generación e identificación de mensajes o conceptos rectores para el desarrollo de propuestas gráficas y volumétricas. Analizar estos conceptos en función de aspectos socio-culturales.
- Introducir el concepto de problema de diseño al momento de realizar un desarrollo objetual.
- Comunicar las cualidades de su propuesta a través de técnicas de complejidad media de representación y presentación.

Consejo de Educación Técnico Profesional

- 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: Introducción

Objetivos de la unidad:

Retomar las herramientas de creatividad orientadas a la generación de alternativas y las metodologías proyectuales atravesadas en el año anterior.

Que el estudiante logre:

- Retomar herramientas de creatividad en su práctica experimental para la generación de alternativas, haciendo foco en el desarrollo de la fluidez, flexibilidad y originalidad.
- Refrescar el proceso proyectual como punto de partida para analizar el proceso de diseño y acercarse a nuevas dimensiones y herramientas.
- Materialización rápida de composiciones tridimensionales.

Temas:

> Herramientas de creatividad para la generación de alternativas.

> Herramientas de conceptualización. Ejemplo: Mapa mental

> Herramientas de contextualización. Ejemplos: láminas inspiración, láminas conceptuales.

Carga horaria sugerida: 4 semanas

Taller de Diseño I: 16 horas

Taller de Diseño I integrado con Laboratorio I: 8 horas

Conceptos y procedimientos sugeridos:

Consejo de Educación Técnico Profesional

- Refrescar el proceso proyectual del final del año anterior como punto de partida para analizar el proceso de diseño y acercarse a nuevas dimensiones y herramientas.

Unidad II: Análisis de objetos

Objetivos de la unidad:

Analizar objetos de baja y mediana complejidad, las dimensiones que los atraviesan, las relaciones con el usuario y el entorno material y cultural.

Que el estudiante logre:

- Aproximarse al análisis compositivo y volumétrico de objetos.
- Aproximarse al análisis matérico y productivo de objetos.
- Aproximarse al análisis semiótico y semántico de objetos.

Temas:

- Atributos y dimensiones matéricas del objeto (forma, función, construcción, producción, etc.)
- Atributos y dimensiones simbólicas y culturales del objeto (signos, forma, color, material)
- Análisis del vínculo del objeto con la cultura en el que está inmerso.

Conceptos y procedimientos sugeridos:

- . Grafos Van Onck
- . Geometrización de objetos
- . Ejercicios cortos de aproximación al análisis de los objetos:
- . Conceptos: ¿por qué este objeto tiene esta forma?, ¿para quién es?, ¿que función tiene?, ¿qué comunica?, ¿cómo se vincula con el usuario?, ¿cómo está contemplada la corporalidad de la persona en este objeto?, ¿qué relación propicia entre las personas?, ¿tiene algún arraigo cultural?, ¿qué forma de vida consideran que promueve?, ¿cómo podría ser mejor?, ¿por qué este objeto es de este material?, ¿qué relación con la función tiene el material?, ¿qué relación con lo conceptual-comunicativo tiene el material?, ¿tiene alguna connotación cultural que puedas identificar o con qué cultura lo

Consejo de Educación Técnico Profesional

asociarías?, ¿cómo, dónde y quién produce este objeto? ¿qué relación con la producción local tiene este material?

Carga horaria sugerida: 2 semanas

Taller de Diseño I: 8 horas

Taller de Diseño I integrado con Laboratorio I: 4 horas

Unidad III: Composición tridimensional y encuentro de materiales - baja complejidad

Que el estudiante:

. Se introduzca en la identificación de encuentros entre materiales y experimente en la generación de alternativas para su resolución en coordinación con Laboratorio II.

Temas:

- > Experimentación sobre encuentro de materiales a través de acciones de transformación.
- > Experimentación entre materiales y materias primas de características formales y estructurales distintas.
- > Acercamiento al conocimiento de uniones básicas existentes (fijas, móviles, vínculos entre materiales rígidos y flexibles) (puede ser a través del análisis de objetos de su entorno).

Conceptos y procedimientos sugeridos:

. Trabajo con acciones de transformación como: deslizar, juntar, encastrar, traspasar, girar, etc.

Carga horaria sugerida: 2 semanas

Taller de Diseño I: 8 horas

Taller de Diseño I integrado con Laboratorio I: 4 horas

Unidad IV: Proceso de Diseño

IV.1: Centrado en el usuario

Objetivos de la sub-unidad:

Consejo de Educación Técnico Profesional

Aproximar a la noción de Usuario, entendiéndolo como central para el diseño a la hora de proyectar soluciones. Introducir al análisis del usuario y su contexto en relación a una situación problema dada por el docente, contemplando la cercanía con el entorno del estudiante y sus intereses.

Que el estudiante logre:

- Entender al diseño como disciplina centrada en el usuario.
- Entender al usuario como una persona o un grupo de personas con necesidades, costumbres y deseos e inserto/s en un contexto socio-cultural y geográfico.
- Introducirse en las herramientas de aproximación al usuario.
- Introducirse a la sistematización y análisis básico de la información relevada.

Temas:

- > Herramientas de análisis de la situación/problema y su contexto. Ejemplo: Mapas mentales, listado de aspectos a tener en cuenta, collage sobre la temática, definición de usuarios.
- > Herramientas de aproximación al usuario. Ejemplos: Relevamiento de información, técnicas de observación (A,E,I,O,U), entrevistas.
- > Herramientas de sistematización. Ejemplo: Elaborar láminas con la información relevada (collages, mapas, esquemas, cuadros).
- > Concluir y reflexionar sobre la información recabada.

Conceptos y procedimientos sugeridos:

- . Ejercicio corto para presentación del tema.
- . Se sugiere trabajar en problemáticas y/o temáticas a partir de situaciones a mejorar de interés de los estudiantes.

Carga horaria sugerida:

24 horas, 4 semanas

IV.2: Idear y proponer (composición tridimensional)

Retomar las herramientas de creatividad y composición tridimensional orientadas a la generación de alternativas para su resolución. Considerar procesos de transformación de la materia en la práctica experimental para la generación de alternativas en coordinación con Laboratorio II.

Que el estudiante logre:

- . Desarrollar su capacidad creativa en para la generación de alternativas.
- . Profundizar en los principios de generación y transformación de elementos compositivos tridimensionales a través de distintas operaciones que le aproximen creación y modificación de volúmenes.
- . Experimentar a través de técnicas, materiales y formatos para la generación de alternativas.
- . Aproximarse a la selección de materiales en función de sus características físicas y comunicativas.
- . Aproximarse al manejo del color y/o opacidad-transparencia en la tridimensionalidad.
- . Materializar las alternativas propuestas.

Temas:

- > Aplicar herramientas de creatividad
- > Aplicar herramientas de conceptualización
- > Exploración de las tensiones espaciales entre volúmenes, puntos, líneas y planos.
- > Volumen y tipologías volumétricas.
- > Operaciones para generar y transformar volúmenes (revolución, traslación, adición, sustracción, intersección, envolvente, etc.). Otras formas de generación y transformación.
- > Acercamiento a la observación y análisis funcional, comunicativo y cultural de la composición formal, la materialidad y el color aplicado a la forma.

Conceptos y procedimientos sugeridos:

- . Trabajo con operaciones booleanas (unión, diferencia, intersección).

Carga horaria sugerida:

24 horas, 5 semanas

IV.3: Desarrollar y definir

Objetivos de la unidad:

Partiendo de las alternativas, aplicar herramientas para la selección de la propuesta y su desarrollo objetual.

Que el estudiante logre:

- . Ponderar alternativas para la selección de la propuesta final.
- . Aplicar herramientas que le permitan explorar y definir de forma práctica y conceptual el espacio y el volumen para la generación de composiciones volumétricas objetuales.
- . Desarrollar objetos tridimensionales a partir de la generación y transformación volumétrica.
- . Definir atributos formales, cromáticos, funcionales, materialidad y sus vínculos.
- . Integrar los conocimientos y herramientas proyectuales al trabajo en taller.
- . Analizar las propuestas generadas en el taller con el objetivo de contribuir al desarrollo de su sensibilidad y mirada crítica en las posteriores tomas de decisión.
- . Materializar la propuesta final.
- . Realizar piezas de comunicación visual y técnicas básicas para la presentación de la propuesta.

Temas:

- > Análisis y ponderación de alternativas
- > Desarrollo morfológico y semiótico, funcional y matérico.
- > Materialización de la propuesta final.

Carga horaria sugerida: 5 semanas

Taller de Diseño II: 20 horas

Taller de Diseño II integrado con Laboratorio II: 10 horas

Unidad V: Trabajo final

En coordinación con Laboratorio II, Representación II y Teoría y Metodología de Diseño I.

Objetivos de la unidad:

Aproximarse al desarrollo de proyecto de baja complejidad con el objetivo de aplicar los conocimientos y las herramientas adquiridas en las asignaturas de Taller de Diseño II, Laboratorio II, Representación II y Teoría y metodología de Diseño I.

Que el estudiante:

- Se aproxime al análisis de la temática del problema a abordar, del usuario y su contexto.
- Desarrolle su creatividad y la capacidad de propuesta poniendo en práctica los conceptos, herramientas y habilidades adquiridas durante el curso.
- Logre generar alternativas y desarrollar una propuesta objetual de baja complejidad, su materialización y la comunicación conceptual de la misma.

Temas:

- > Aplicación de las herramientas vistas en el curso.
- > Bocetados gráficos y volumétricos para la generación de alternativas formales y funcionales.
- > Modelos y maquetas en coordinación con Laboratorio II.
- > Selección y ponderación de alternativas.
- > Definición y materialización de la propuesta final.
- > Piezas de comunicación visual y técnicas básicas para la presentación de la propuesta en coordinación con Representación II.

Procedimientos sugeridos:

. Búsqueda de la temática que da marco al proyecto:

- Ejemplo 1: rediseño de un juego de mesa
- Ejemplo 2: objetos para espacios compartidos en la escuela

Carga horaria sugerida:

60 horas, 10 semanas

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.

Consejo de Educación Técnico Profesional

Se considera que el proyecto a realizar al 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 proyecto, por lo que este proyecto 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.

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 II y coordinado con Representación II, considerando además la evolución anual del estudiante. La calificación final resultará de acuerdo entre docentes de Taller de Diseño II y Laboratorio II 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

Wong, W. (2012), *Fundamentos del diseño bi y tri-dimensional*. Ed. G.Gili (1a edición), Barcelona.

Dabner, D. (2005), *Diseño, maquetación y composición. Comprensión y aplicación*. Ed. Blume, Barcelona.

Ching, F. D. (2012) *Arquitectura: Forma, espacio y orden*. Ed. G.Gili (3ra. Edición),

Barcelona.

Dondis, D. A.; (1976), *La Sintaxis de la imagen*. Ed. Gustavo Gili, Barcelona.

Dondis, D. A.; (1995), *La Sintaxis de la imagen*. Ed. Gustavo Gili, Barcelona.

Munari, B. ; (1995), *Cómo nacen los objetos. Apuntes para una metodología proyectual*, Ed. G.Gili (6ta. Edición), Barcelona.

Beijon, J.J. (1993), *Gramática del Arte*. Ediciones Celeste, Madrid.

de Bono, E. (2013), *Pensamiento Lateral*. Ed. Paidós Ibérica

Kastika, E. (2001), *Desorganización creativa, organización innovadora*. Ediciones Machi, Buenos Aires.

Gail Greet Hannah (2002), *Elements of design: Rowena Reed Kostellow and the structure of visual relationships*. Ed. Princeton Architectural Press, New York.

Sparke, P. (2011), *Diseño y cultura. Una introducción. Desde 1900 hasta la actualidad*. Ed. Gustavo Gili, Barcelona.

Van Onck, Andries; “Design, el sentido de las formas”; Centro de Diseño Industrial, Cooperazione Italiana allo Sviluppo;