



**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		3°	Tercero		
TRAYECTO		---	---		
SEMESTRE		---	---		
MÓDULO		---	---		
ÁREA DE ASIGNATURA		2245	Diseño		
ASIGNATURA		49476	Taller de Diseño III		
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 : 30/08/2018	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 tercer año del curso los estudiantes profundicen en 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, incentivando el trabajo colaborativo.

La asignatura Taller de Diseño III retoma y profundiza en las herramientas proyectuales y de análisis forma-función-usuario que permiten el desarrollo de propuestas de diseño de objetos de baja complejidad y hace énfasis en su factibilidad productiva. Introduce al estudiante en metodologías de Diseño de Servicios como herramienta de análisis para la generación de propuestas.

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.
- Aplicar metodologías proyectuales con la finalidad de explorar, proponer y desarrollar soluciones objetuales propias de baja complejidad con foco en **la factibilidad productiva**, permitiendo el ensayo y el error y valorando la mirada integral.
- Introducir al estudiante el concepto de experiencia del usuario, entendiendo al objeto como parte de la misma.
- Elaborar propuestas materializadas en coordinación con Laboratorio III.
- Promover la mirada consciente del Diseño como constructor de cultura material e inmaterial y su influencia en los modos de vida.
- 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, conceptos rectores y la propuesta de alternativas vistas en los años anteriores.
- Incorporar el concepto de problema de diseño para el desarrollo objetual.
- Aproximarse a las herramientas de Diseño de Servicios para la identificación del problema a abordar.
- Analizar objetos de su entorno y las dimensiones del diseño que lo atraviesan (forma, función, construcción, producción, aspectos socio-culturales, económicos y ambientales)
- Identificar las variables productivas para la factibilidad de un objeto.
- Elaborar propuestas con argumentos propios que den cuenta de su proceso de trabajo.
- Materializar modelos de control y prototipos de las propuestas.

- Comunicar las cualidades de su propuesta a través de técnicas de complejidad media de representación y presentación.
- 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:

Refrescar las herramientas de análisis y creatividad y las metodologías proyectuales orientadas a la generación de alternativas atravesadas en años anteriores. Incorporar la noción de innovación.

Que el estudiante logre:

- Analizar objetos y espacios de su entorno y las dimensiones del diseño que lo atraviesan (forma, función, construcción, producción, aspectos socio-culturales, económicos y ambientales).
- Aproximarse a la noción de innovación en función de las dimensiones analizadas.
- Atravesar metodologías proyectuales para la propuesta de alternativas de mejora de baja complejidad desde el punto de vista formal (comunicacional, estético), usabilidad (funcionalidad, cultura), productivo (matérico, constructivo, tecnológico), etc.

Temas:

- > Herramientas de análisis de objetos y espacios
- > Aproximación a la noción y tipos de innovación
- > Herramientas de creatividad

Conceptos y procedimientos sugeridos:

- . Ejercicio de rediseño de un objeto o espacio
- . Se sugiere trabajar en problemáticas y/o temáticas de interés de los estudiantes.

Carga horaria sugerida:

24 horas, 4 semanas

Unidad II: Proceso de Diseño

II.1: Introducción a la experiencia del usuario

Objetivos de la unidad:

Aproximar a la noción de experiencia del usuario, entendiendo al objeto como parte de la misma. Introducir a la identificación y definición de un problema de diseño.

Que el estudiante logre:

- Entender al diseño como disciplina centrada en el usuario y su experiencia.
- Entender al usuario como una persona o un grupo de personas con necesidades, costumbres y deseos y parte de un contexto socio-cultural y geográfico.
- Introducirse en las herramientas de aproximación a la experiencia del usuario.
- Identificar y definir un problema de diseño.
- Aplicar herramientas de sistematización y análisis básico de la información relevada, vistas en el año anterior.

Temas:

> Herramientas de análisis de la situación/problema y su contexto. Ejemplos: Mapas mentales, listado de aspectos a tener en cuenta, collage sobre la temática, definición de usuarios.

> Herramientas de aproximación al usuario y su experiencia. Ejemplos: Relevamiento de información, técnicas de observación (A,E,I,O,U), entrevistas, siente-piensa-hace, **mapa del viaje emocional del usuario**, Blue Print, registros audiovisuales.

> Herramientas de sistematización: Elaborar láminas con la información relevada (collages, mapas, esquemas, cuadros).

> Identificación y definición del problema de diseño.

Conceptos y procedimientos sugeridos:

- . Collages, mapas, esquemas, cuadros
- . Siente-piensa-hace
- . Mapa del viaje emocional del usuario

- . Blue Print
- . Identificación de puntos críticos.
- . Elaboración de la pregunta de diseño.
- . 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

II.2: Idear, proponer y desarrollar (composición tridimensional)

Retomar las herramientas de creatividad y atravesar procesos de composición tridimensional con el objetivo de experimentar a través de técnicas, materiales y formatos para la generación de alternativas hacia la resolución de un problema definido. Desarrollar la propuesta final con énfasis en la factibilidad productiva. Considerar procesos de transformación de la materia en la práctica experimental para la generación de alternativas en coordinación con Laboratorio III y Tecnología Productiva Digital II.

Que el estudiante logre:

- . Desarrollar su creatividad aplicando herramientas creativas de ideación y bocetados gráficos y volumétricos para la generación de alternativas.
- . Profundizar en los principios de generación y transformación de elementos compositivos tridimensionales en el desarrollo de su propuesta.
- . Aplicar con criterio fundamentado el color, la textura y/o opacidad-transparencia en la tridimensionalidad.
- . Aproximarse a la definición de materiales, uniones, terminaciones en función de sus características físicas y comunicativas así como culturales, económicas y ambientales **haciendo énfasis en la factibilidad productiva.**

Temas:

- > Generación de alternativas, valoración y elección.
- > Aproximación a la toma de conciencia sobre las decisiones tecnológicas y morfológicas: criterios fundamentados.
- > Definición de lineamientos formales, cromáticos, matéricos, constructivos, productivos.

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

- > Acercamiento a la observación y análisis de aspectos comunicativos y culturales de la composición formal, la materialidad, el color y la textura aplicado a la forma.
- > Aproximación a las variables productivas y su incidencia en la definición de la propuesta (considerar tecnologías productivas digitales -CNC y fabricación digital- en combinación con tecnologías tradicionales).

Conceptos y procedimientos sugeridos:

- . Herramientas de creatividad y conceptualización.
- . Herramientas de ponderación de ideas. Ejemplo: Ejes (factible-innovador, precio-valor percibido, entre otros), tabla de requisitos ponderados, validación con el usuario.
- . Trabajo con materiales y procesos productivos vistos en Laboratorio III, con foco en la innovación.
- . Optimización de recursos y materiales proyectados. Consideraciones productivas socio-ambientales.
- . Trabajo con objetos del entorno cercano al estudiante (la escuela, la plaza, la cultura local/global, así como visibilizar la influencia de otras culturas en su entorno).
- . Aproximación al trabajo con Tecnologías productivas digitales.

Carga horaria sugerida:

48 horas, 8 semanas

II.3: Prototipar y comunicar (en coordinación con Tecnología Productiva Digital II, Laboratorio III y Representación III)

Incorporar en el proceso de definición del producto herramientas para el prototipado con tecnologías productivas digitales para la generación de alternativas y el prototipado de la resolución final.

Poner en práctica los conceptos y herramientas vistos en Taller de Diseño y Representación y Laboratorio para la comunicación efectiva de la propuesta.

Que el estudiante logre:

- . Proyectar la realización del prototipo final con tecnologías productivas analógicas y digitales, con al menos una parte de la propuesta realizada con impresión 3D.

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

- . Aplicar en forma criteriosa tecnologías productivas digitales en el desarrollo de su propuesta de baja complejidad.
- . Elaborar piezas de comunicación visual y técnica pertinentes para la presentación de la propuesta.

Temas :

- > Realización del prototipo en coordinación con Laboratorio III, Tecnologías productivas digitales II.
- > Aplicar herramientas de comunicación visual y técnica para la presentación de la propuesta en coordinación con Representación III.

Conceptos y procedimientos sugeridos:

- . Prototipado de la propuesta final y de detalles reales.
- . Realización de láminas técnicas y para la comunicación visual de la propuesta.

Carga horaria sugerida:

36 horas, 6 semanas

Unidad III: Trabajo final - Apoyo al proyecto final del curso

En coordinación con Laboratorio III, Tecnología Productiva Digital II, Representación III, y Teoría y Metodología de Diseño II.

Objetivos de la unidad:

Apoyar al desarrollo del proyecto final del curso con el objetivo de aplicar los conocimientos y las herramientas adquiridas en las asignaturas de Taller de Diseño III, Teoría y metodología de Diseño II, Laboratorio III, Tecnología Productiva Digital II, Representación III y Gestión para emprender II.

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 y técnica de la misma.

Temas:

- > Aplicación de las herramientas vistas durante todo el curso (herramientas de creatividad, análisis, generación de alternativas, selección y definición de la propuesta).
- > Bocetados gráficos y volumétricos para la generación de alternativas formales y funcionales.
- > Criterios fundamentados para la toma de decisiones.
- > Realización de modelos, maquetas y/o prototipos finales.
- > Aplicar herramientas de comunicación visual y técnica para la presentación de la propuesta.

Procedimientos sugeridos:

- . Búsqueda de la temática que da marco al proyecto:
- . Definir y acompañar el proceso de elaboración del documento y piezas de presentación de la propuesta.

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.

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.

La calificación final estará dada por la entrega de los ejercicios realizados en el año y la entrega del Trabajo final coordinado con las asignaturas Laboratorio III y Representación III, Tecnología Productiva Digital II considerando además la evolución anual del estudiante. En caso de no lograr la calificación de exoneración, se deberá rendir examen con tribunal. El examen será la re-entrega del Trabajo Final para lo que

se sugiere tener espacios de consulta específicos pautados con los estudiantes para el seguimiento de los avances etapa por etapa.

BIBLIOGRAFÍA

- Beijon, JJ. (1993), *Gramática del Arte*. Ediciones Celeste, Madrid.
- Ching, F. D. (2012) *Arquitectura: Forma, espacio y orden*. Ed. G.Gili (3ra. Edición), Barcelona.
- Dabner, D. (2005), *Diseño, maquetación y composición. Comprensión y aplicación*. Ed. Blume, 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.
- de Bono, E. (2013), *Pensamiento Lateral*. Ed. Paidós Ibérica
- Eva Heller (2010). *Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Editorial GG.
- Gail Greet Hannah (2002), *Elements of design: Rowena Reed Kostellow and the structure of visual relationships*. Ed. Princeton Architectural Press, New York.
- Kastika, E. (2001), *Desorganización creativa, organización innovadora*. Ediciones Machi, Buenos Aires.
- Munari, B. ; (1995), *Cómo nacen los objetos. Apuntes para una metodología proyectual*, Ed. G.Gili (6ta. Edición), Barcelona.
- 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.
- Wong, W. (2012), *Fundamentos del diseño bi y tri-dimensional*. Ed. G.Gili (1a edición), Barcelona.
- Wong, W. (2008), *Principios del diseño en color*. Ed. G.Gili, Barcelona.