

The seal of the University of Buenos Aires is a large, faint watermark in the background. It features a central figure of a seated woman, likely representing the personification of the city of Buenos Aires, holding a book and a quill. The text "UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES" is written in a circular path around the top, and "ARGENTINA" is written along the bottom. At the very bottom, the Latin motto "VIRTVS PROBO" is visible.

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES  
FACULTAD DE ARQUITECTURA,  
DISEÑO Y URBANISMO  
CARRERA DE DISEÑO INDUSTRIAL  
Materia: Diseño Industrial III  
Cátedra: Arq. Ricardo Blanco  
2016

**UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES**  
**FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO**  
**CARRERA DE DISEÑO INDUSTRIAL**

**Materia: Diseño Industrial III**

**Cátedra: Arq. Ricardo Blanco**

**2016**

**CONCEPCIÓN DE LA MATERIA. Programa**

- La materia Diseño Industrial, nominada Taller de Diseño Industrial es, en el contexto de la carrera, la asignatura troncal. Debe ser allí donde convergen los conocimientos obtenidos en las demás materias de la carrera, por lo que la definimos como el lugar estructurante del aprendizaje del Diseño.
- Siendo el objetivo de la carrera la formación de un Diseñador Industrial, la Cátedra determina que su objetivo principal debe ser **enseñar a diseñar**, esto es la enseñanza de la práctica proyectual aplicada a los objetos de uso.
- El otro concepto básico de la cátedra entiende que un diseñador debe ser aquel que **"hace hacer"** o sea el profesional que debe estar formado para transmitir las intenciones y maneras para realizar algo.
- Es en base a la práctica proyectual en los instrumentos de uso, que se propone desarrollar en el alumno una actitud crítica y reflexiva acerca del mundo de los objetos y de toda la cultura material, concientizando y ampliando sus capacidades, aptitudes y actitudes proyectuales.

**En síntesis, la Cátedra se propone que, al concluir los cursos, el alumno haya obtenido, no solo el conocimiento conceptual y operacional de la proyectación, sino que también haya definido una postura profesional y establecido su compromiso ético frente sociedad.**

**OBJETIVOS DE LA MATERIA**

Para la enseñanza de Diseño Industrial, en tanto actividad proyectual, se ha considerado conveniente establecer el encuadre de objetivos generales, los que luego serán desarrollados en cada curso.

- El objetivo básico de la enseñanza es que el alumno "aprenda a diseñar". En términos reales el alumno no asiste a la Facultad para diseñar profesionalmente, o sea, no va a resolver un producto para que él lo autoproduzca en serie y mucho menos ese producto va a ser producido por la industria. El alumno simula resolver una necesidad de la realidad, pero en realidad va a aprender los mecanismos

proyectuales necesarios para utilizarlos posteriormente en su práctica profesional real.

- Esta concepción nos hace ver al aprendizaje del Diseño, como un hecho analítico, pero a la práctica del Diseño -proyecto y realización- como un hecho de síntesis.
- Esta dicotomía es la que orienta a enfatizar en la enseñanza las operaciones proyectuales desde lo analítico, reservando para la realidad proyectual la acción de síntesis, puesto que el alumno además introducirá en lo proyectual, lo aprendido en otras materias.

Esto lleva a establecer los siguientes objetivos generales:

- Orientar al alumno hacia un conocimiento analítico y crítico de los factores que influyen en la formulación de un Programa de Diseño, como son, las necesidades físicas y sociales del hombre en tanto usuario de objetos y las intenciones empresarias cuando el hombre es considerado consumidor.
- Desarrollar en el alumno una actitud realista en cuanto a los niveles de posibilidades tecnológicas y mercadotécnicas.
- Generar en el alumno una postura crítica y reflexiva acerca del mundo de los objetos y su incidencia en la cultura material de la sociedad.

Establecer, una enseñanza que le permite al alumno aprender en forma racional y sistemática los mecanismos de la práctica proyectual pero orientada a desarrollar sus posibilidades creativas y afianzar su compromiso ético-profesional.

### **CONTENIDOS GENERALES**

Los contenidos programáticos de la cátedra están orientados a lograr los objetivos generales a través del análisis y conocimiento de los actores del Diseño:

#### **1. El usuario**

El alumno debe desarrollar una profundización en el conocimiento del usuario como centro de la preocupación del diseño.

#### **2. El objeto**

Interesa que el alumno pueda estructurar una secuencia progresiva en el conocimiento del mundo objetual desde el reconocimiento de las tipologías actuales hasta la alternativa de generación de propuestas de un nuevo universo de objetos.

#### **3. El diseñador**

Se deberá instrumentar un aprendizaje desde los rudimentos del hecho proyectual hasta establecer el rol del Diseñador Industrial como operador cultural.

## PROPUESTA PEDAGÓGICA. Fundamentos

- La concepción pedagógica y didáctica caracteriza a Diseño industrial como un taller, es decir el lugar donde la praxis orienta a la teoría y genera una relación dialéctica.
- Los cursos del taller se estructuran en base a conceptos y principios pedagógicos, siendo el objetivo principal el enseñar a diseñar.
- Esta enseñanza contiene principios pedagógicos y criterios didácticos que se estructuran a lo largo de los cinco cursos.
- Se ordena secuencialmente la práctica en base a los siguientes conceptos estructurales:

A. **Criterio de intencionalidad pedagógica:** se establece que la complejidad estructural de cada producto o ejercicio estará supeditada a la intencionalidad pedagógica, por lo que se relativizará la complejidad intrínseca del objeto a resolver.

B. **Conceptos de pertinencia y estrategia proyectual:** se define como pertinencia aquello que es propio -en forma particular- del Diseño Industrial y la estrategia como aquella línea de acción proyectual que orientará la práctica y será definida oportunamente por la Cátedra o por el alumno.

Se tratará de recorrer a lo largo de los cinco cursos la mayoría de las problemáticas referidas en las pertinencias del Diseño Industrial y se experimentará la mayor cantidad de estrategias.

C. **Temáticas y orientaciones:** Se tratará que contemplen los intereses crecientes y particulares del medio, de la disciplina y de los alumnos, mediante la elección de los temas y del enfoque de la propuesta.

La estructura del Taller no siempre tiende a profundizar en cada curso las propuestas de cursos anteriores. Esto es, se trata de generar una estructura secuencial del conocimiento proyectual que haga recorrer al alumno por las diversas etapas, aquellas que contienen características propias de lo proyectual, productivo, utilitario, formal y significativo. Entonces, lo aprendido debe ser el soporte de lo a aprender, pero no siempre su continuidad

En lo **proyectual**, interesa el cómo y el porqué se desarrollan las estrategias particulares del proyecto, cómo se encara el programa y las alternativas propuestas, así como las resoluciones.

En lo **productivo**, se tendrá en cuenta que el alumno advierta como las diferentes maneras de producir algo afecta a la manera de proyectarlo.

En lo **utilitario**, importan las relaciones que se establecen entre el objeto y el mercado o el grupo usuario, ya sea por sus características sociales o de necesidad.

En lo **formal**, preocupa que se reconozca el criterio morfológico que determina un recorte del mundo objetual, con sus criterios de pertenencia y sus rasgos de tipicidad y sus criterios de lenguaje.

En lo **significativo**, se considerará que el alumno comience a reflexionar acerca de los niveles de significado que tienen los objetos y que es lo que establece un mayor nivel de relación entre éste y el usuario, pero lo semántico en diseño no debe ser visto como un criterio subjetivo del autor o de un usuario, sino debe ser objetivo para el grupo usuario.

En lo **expresivo**, interesa que el alumno sepa generar objetos con una carga expresiva y estética acorde al tiempo y a las situaciones. Esta dimensión está resguardada para los alumnos de los últimos cursos.

## **METODOLOGIA DE TRABAJO Y CRITERIOS DE EVALUACION**

El TP será desarrollado interactivo clase por clase, sustentado con teóricas, estudio de casos, correcciones individuales y/o generales, con la guía del profesor. La modalidad del trabajo practico, bajo pautas establecidas, generaran presentaciones y evaluación de niveles al finalizar cada una de las clases.

Se estimula como curso de "taller", en el día a día fomentar a la construcción de la entrega del proyecto final.

El trabajo se realizará individualmente, pero se podrá trabajar en grupo en las instancias de investigación y análisis, como generador de un conjunto de valores que hacen al enriquecimiento interdisciplinario del oficio del diseñador, intercambio de ideas, de conocimientos técnicos y conceptuales, diferentes opiniones, trabajo en equipo, etc. y fundamentalmente a la reflexión del proceso proyectual.

Asistencias: 2 (dos) faltas a clases consecutivas sin justificación, será causa de pérdida de la condición de alumno regular.

Para la aprobación del TP, la asistencia de los alumnos a clase es obligatoria, como así también los componentes completos de la entrega final del trabajo práctico. La no presentación de la misma en fecha establecida, es causal de la pérdida de la condición de alumno regular.

Por lo tanto, se evaluará a los alumnos, la participación en las correcciones y el desarrollo de las aptitudes en cumplimentar los objetivos particulares del TP. La aptitud del alumno estará dada por niveles, con el fin de explicitar su captación de lo aprendida. Se evaluará con nota final.

## ESTRUCTURA POR CURSOS

### DISEÑO 3

#### El Diseño del objeto

#### El objeto como estados del lenguaje

#### El objeto en su dimensión semántica

El alumno debe conocer y experimentar los lenguajes que utiliza el diseñador para la génesis de la forma de un objeto, hay varios caminos posibles:

El objetivo es que los alumnos establezcan los lenguajes Formales con conciencia y habilidad.

- Los lenguajes morfológicos deben ser utilizados inicialmente según sus reglas.
- Es Racional emergente de la función y los materiales.
- Es Cartesiano utilización de las formas geométricas.
- Es Pre / Lenguaje o Pre / Formal. Las analogías BIO o TECNO.
  - Zoomórficas / Antropomórficas / Fitomórficas.
  - Estilísticas: Minimalismo / Tecno.
  - Analógicas: lo emergente de los materiales, o parecidos a otra cosa (máquinas).
- Los conceptuales (son referencias interpretativas). Semánticidad.

Sería interesante que los alumnos desarrollen ejercicios en donde los lenguajes puedan compararse entre sí para poder entenderlos; importa que el alumno sea consciente del lenguaje que utiliza y porqué lo hace (lo innovativo y competitivo como ejercitación podría servir).

## Bibliografía general

- ♣ Catálogo BCD '95 - Gustavo Gilli
- ♣ Chiapponi M. - Cultura Social del producto - Infinito
- ♣ Colección de revistas Nueva Visión (9 números )
- ♣ Conran Terence - Diseño - La Isla
- ♣ Crony J. - Antropometría para diseñadores - G. Gilli
- ♣ Dormer Peter - El Diseño desde el 45 - Ed. Destino
- ♣ Dreyfus, Henry - La medida del hombre
- ♣ Hiba J.C. - Diseño Industrial y ergonomía - Cuadernos del IDI
- ♣ Mac Cormik E. - Ergonomía - G. Gilli
- ♣ Maldonado Tomás - Hacia una Racionalidad Ecológica - Infinito
- ♣ Omnibook - varios nº
- ♣ Otl Aicher - El mundo como proyecto - Gustavo Gilli
- ♣ Panero, Zelnik - Las dimensiones humanas en los espacios interiores - G. Gilli
- ♣ Pearce Chris - Diseños del siglo XX - Libsa
- ♣ Powell Dick - Técnicas de presentación - Blume
- ♣ Product Design - varios nº
- ♣ Ravera R. , Blanco, R. - El Diseño ¿estética del siglo XX? - Temas de la Academia
- ♣ Separata revista A-ambiente Nº 32
- ♣ Sparke Penny - El Diseño del siglo XX - La Isla
- ♣ Tambini Michel - El Diseño del siglo XX - Ediciones B
- ♣ The International Design Yearbook - varios nº
- ♣ Uribe Basilio - Anuario Nº 3 - Academia de Bellas Artes de Bellas Artes - 1999

### Diseño Industrial III

- ▲ Aldersey Williams, Hugh - King Miranda - Gustavo Gilli
- ▲ Asimow - Introducción al Diseño - Herrero Hnos. Mexico
- ▲ Baroni y otros - El mueble, diseño, historia, tipos y estilos - Grialbo
- ▲ Bigas Luna - Carlos Riart - Gustavo Gilli
- ▲ Bohigas O. - Proceso y erótica del diseño - La gaya ciencia
- ▲ Bonsiepe Gui - Del objeto a la interfase - Editorial Infinito
- ▲ Bonsiepe Gui - Diseño Industrial, artefacto y proyecto - A Corazón Editor
- ▲ Dendis Denis - La sintaxis de la imagen - Col. Comunicación Visual - Gustavo Gilli
- ▲ Dorfles Gillo - Naturaleza y artificio - Palabra en el tiempo
- ▲ Dorfles Gillo - Símbolo, comunicación y consumo - Palabra en el tiempo
- ▲ Dorfles Gillo - Nuevos mitos, nuevos ritos - Lumen
- ▲ Dormer y otros - Diseñadores del Siglo XX - CEAC diseño
- ▲ Droste Magdalena - Bauhaus 1919-1933 - Taschen
- ▲ Ecco Umberto - Diario íntimo - Ediciones de bolsillo
- ▲ Ecco Umberto - La definición del arte - Martinez Roca
- ▲ Ecco Umberto - Tratado de semiótica general - Lumen
- ▲ Elliot, Cross - Diseño, tecnología y participación - G. Gilli
- ▲ Gibson James J. - La percepción del mundo visual - Infinito, Bs. As.
- ▲ Gonzalez Ruiz Guillermo - Estudio de Diseño - Emecé Editores
- ▲ Grandes temas - Lingüística y significación - Salvat
- ▲ Hall Edward - La dimensión oculta - Siglo XXI
- ▲ Heskett J. - Breve historia del DI - Ediciones del serbal
- ▲ Llovet Jordi - Ideología y metodología del diseño - G. Gilli
- ▲ Majaro Simón - Como generar ideas para generar beneficios - De Granico
- ▲ Manzini Ezio - Artefactos - Experimenta
- ▲ Marcolli Atilio - Teoría del campo - Xarait Ediciones y Alberto Corazón Editor
- ▲ Moles, Abraham - Teoría de los objetos - G. Gilli, Barcelona
- ▲ Moles, Abraham y otros - Los objetos - Tiempo contemporáneo
- ▲ Papanek Victor - Ecología Humana - Diseñar para el mundo real - H. Blume
- ▲ Pasca Vanni - Vico Magistretti - G. Gilli
- ▲ Rafols Casamande Albert - Josep Llusca - Gustavo Gilli
- ▲ Rybczynsky Witold - La Casa - Emece
- ▲ Sembach - Diseño del Mueble en el Siglo XX - Taschen
- ▲ Varios autores - Bauhaus - Comunicaciones
- ▲ Venturi Robert - Aprendiendo de todas las cosas - Tusquets
- ▲ Venturi Robert - Aprendiendo de Las Vegas - G. Gilli
- ▲ Vila Ortiz J., M. Fernandez de Luco - Complejidad asignada a combinaciones de color en función de variantes Psicológicas - IDI. Rosario
- ▲ Vila Ortiz J., Omar Alicia y M. Fernandez de Luco - Verificaciones empíricas del Potencial connotativo de objetos utilitarios - IDI. Rosario
- ▲ Zatonyi Marta - Diseño, análisis y teoría - Librería Técnica CP67

**REVISTAS**

**Argentina**

Summa  
Sumarios \*  
Tipográfica \*\*  
90 + 10

**España**

Diseño  
Ardi \*  
On  
Temas de diseño  
Experimenta

**Alemania**

Form  
Ulm \*  
MD  
Diseño Interior

**Finlandia**

Muoto

**Brasil**

Form - function  
Design + Interiores

**Francia**

Intramuros  
Cree \*

**Corea**

Design Journal

**Inglaterra**

Design  
Blueprint

**Chile**

Diseño

**Dinamarca**

Tools

**Italia**

Ottagono  
Modo

**EEUU**

Industrial Design

Abitare  
Stile Industria

**Suecia**

Form

Casa Vogue  
Domus  
Interni  
Rasegna  
DDN

\*Fuera de circulación. Existentes en Bibliotecas.

\*\*Los artículos de Diseño Industrial de la Revista Tipográfica cuyo autor es el Arq. Blanco serán de lectura obligatoria.

## **BIBLIOGRAFIA RICARDO BLANCO**

Breviarios

Ricardo Blanco Diseñador

Diseño Industrial Argentino, 7 Experiencias

(Compilador)

Diseño Industrial Argentino

Sur, diseño y después

La silla- Ese objeto del diseño

Notas sobre Diseño Industrial

**Crónicas del Diseño Industrial**

Sillopatía

Sillas argentinas

20 años Cátedra Blanco – DI-FADU-UBA

Sillopatía

**Diseño**

**Ediciones Franz Viegner**

**Diseño**

**Ediciones Franz Viegner**

**Ediciones Redargenta**

**Editorial Argentina**

**Nobuko**

**Ediciones FADU**

**Ikon editrice Milan**

**CMD**

**Comm TOOLS**

**Editorial Argentina**