

Esta materia, se propone como un espacio académico de replanteo y exploración de cuestiones teórico-metodológicas, en relación con el campo proyectual, considerando las particularidades del diseño gráfico. Considera al diseño como una práctica que se apoya en un sistema de investigación que sigue tres líneas: una epistemológica que se ocupa del diseño como forma de conocimiento, una fenomenológica, que estudia las producciones de la actividad, y una praxeología, que estudia los procedimientos, ya sea las prácticas consolidadas, como la exploración de nuevos modos de acción para responder a nuevos escenarios profesionales. El encuadre teórico de la materia provee al alumno los elementos necesarios para desarrollar una visión sistémica de los problemas que le plantea la vida profesional, visión que lo acerca a los paradigmas cognitivos del mundo laboral, y facilita la reconstrucción de relaciones entre teoría y práctica profesional. Proponemos un perfil de diseñador reflexivo, como un operador cultural capaz de comprender el marco conceptual que fundamenta sus decisiones en contextos transculturales y complejos. Considerando al diseño como una actividad, cuyas formas de razonamiento se fundamentan en la resolución de casos, la materia permite al alumno, transitar una experiencia teórico-proyectual, en torno a un tema-problema, generalmente relacionado a una situación real, que ejercita su capacidad de investigación acción.

Objetivos generales:

Ofrecer al alumno un modelo teórico del funcionamiento cognitivo del diseñador para comprender y controlar sus procesos de trabajo y aprendizaje.

Desarrollar una identidad estratégica: conciencia de sus competencias en relación a otros operadores culturales.

Desarrollar capacidad crítica, y espíritu científico. Incorporar técnicas de investigación. Desarrollar capacidades de pensamiento sistémicas. Capacidad de gestión estratégica de diseño.

Contenidos:

I- Breve historia de la metodología de diseño.

El nacimiento de la profesión. La gestión de diseño, relación con otras actividades. El diseño como conciencia o como práctica. Modernidad y racionalidad. Principales aportes al estudio del proceso de diseño. El paradigma del producto y la gestión estratégica de diseño. El impacto de las nuevas tecnologías. Diseño y complejidad.

II- El diseño en el cambio tecnológico.

Concepto de innovación, invención, descubrimiento. El sistema técnico y su evolución. Aporte de los principales autores en el enfoque Tecnología y Sociedad. Diseño e innovación. Las nuevas tecnologías de la información.

III- Paradigmas de diseño: la democracia del consumo. El paradigma de la participación. El paradigma de la accesibilidad y el diseño universal. El paradigma de la comunicación y el diseño de interfaces. El paradigma de la sustentabilidad y el desarrollo local. Diseño e innovación. Diseño y complejidad: diseño de información.

IV- Investigación y diseño.

Método diseño y método científico. Donald Schön, y el profesional reflexivo. Concepto de investigación acción. Técnicas auxiliares de investigación en el proceso de diseño. Tipos de investigación. Investigaciones proyectuales.

V. El proceso de investigación.

Etapas del proceso. Modelo y premodelo. Etapa conceptual: construcción del objeto de investigación. Etapa analítica. El modelo: concepto. Matrices de datos: construcción y procesamiento de datos. unidades de análisis, variables, valores. Tratamiento de casos.

Relevamiento de datos.El diseño como razonamiento basado en casos. Construcción de casos, tipologías.

VI. Procesamiento de datos. Etapa proyectual: conceptualización, establecimiento de hipótesis de trabajo. Construcción de escenarios . Relación producto-experiencia. Trabajo con escenarios.

VI. Concepto de proyecto: proyecto como representación mental, como idea fuerza, como prefiguración, como protocolo de trabajo, como dispositivo analítico. Proceso, diseño y proyecto. Formulación. Animación sociocultural del proyecto. Evaluación, verificación. Escalas: proyecto y complejidad.

Bibliografía:

BOURDIEU, P. Intelectuales política y poder, Buenos Aires Eudeba ,1999.

BOURDIEU, P. Razones prácticas sobre la teoría de la acción. Anagrama, Barcelona.

COSTA, Joan. (1998) *La Esquemática. Visualizar la Información*. Capítulo: *La Visualización por Esquemas*. (pp 102-143). Buenos Aires: Paidós Estética.

LEONARDI, M. (2005) *Diseño de la Información, Percepción y Comunicación*. En Resto del Mundo, A. Ford. Buenos Aires: Grupo Norma.

MANZINI, Ezio, Artefactos, hacia una nueva ecología del ambiente artificial, Madrid , Celeste Ediciones, Ed. Castellana, 1992. Experimenta, ediciones del diseño. Título original: Artefatti, verso una nuova ecología dell'ambiente artificiale, Domus Academy, 1990, Milán. Technical power and Culture Demand, The decline of the age of mechanisation and the discovery of complexity, Politécnico de Milán.Diseño estratégico. Una introducción. Buenos Aires: Dto. de Diseño Industrial FBA-UNLP , 1999 . Publicación de la conferencia inaugural al Workshop.

MAX-NEEF; M.; ELIZALDE, A ; HOPENHAYN, M. Desarrollo a escala humana. Santiago de Chile: Cepaur, 1986.

ROMERO, A., JIMÉNEZ, M., Que es una técnica, que es un medio, que es un dispositivo. Material de trabajo: selección de citas bibliográficas, Buenos Aires, Centro de Artes Cromos, 20043.

SAMAJA,, JUAN, Análisis del Proceso de Investigación, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, UBA, Buenos Aires, 2006.

SCHON. Donald, A., 1992, La formación de profesionales reflexivos. Hacia un nuevo diseño de la enseñanza y el aprendizaje en las profesiones, México ,Temas de Educación, Paidós, Ministerio de Educación y Ciencia,.1992. *Primer edición: The Reflective Practitioner*, Temple-Smith, London, 1983

SHEDROFF, N. (2003). Inf@Vis! N° 123 en <http://WWW.infovis.net/Revista/2003/num123.htm>

SOUTO, M., BARBIER, J. M., CATANEO, M.,CORONEL, M.,GAIDULEWICZ, L., GOGGI, N., MAZZA, D., Grupos y dispositivos de formación, Buenos Aires,Facultad de Filosofía y Letras, Ediciones : Novedades Educativas, Formación de formadores, Serie: Los documentos, Universidad de Buenos Aires, 1999.

TAYLOR, S.J., BOGDAN, R., Introducción a los métodos cualitativos de investigación. La búsqueda de significados, Barcelona. Edición Paidós, Ibérica, 1987, Primera Edición: *Introduction to qualitative research methods: the search of meaning*, NY, John Willey, 1984.

TORRICELLI, G. P. (2000) *El Mapa: Imágen, Modelo e Instrumento*. UBA. Facultad de Filosofía y Letras: Maestría en Políticas Ambientales y Territoriales.

Tourain, Alain, Crítica de la modernidad, Fondo de Cultura Económica, 1998, Buenos Aires.

Routio, Pentti, Arteología, www.uiah.fi/projects/metodi/

Pautas de evaluación :

La cátedra sostiene un criterio de evaluación de los trabajos prácticos que considera las siguientes *variables de evaluación*:

Elección del tema

Búsqueda de información. Calificación de las fuentes.

Identificación de la información significativa.

Procesamiento de la información. Explicación de la metodología de tratamiento de los datos.

Plan de análisis.

Creatividad en la formulación de hipótesis y en la interpretación del caso.

Claridad en la enunciación de los argumentos. Fundamentación teórica.

Opinión propia fundamentada. Síntesis.

Presentación del documento. Creatividad en la presentación de resultados.

Capacidad de propuesta.

Fundamentación empírica de las ideas. Demostración, construcción lógica, argumentación.

Esta evaluación se combina con *actitudes* del alumno:

Participación. Interés, compromiso.

Asistencia.

Reglamento de la cátedra:

Exigencia de cumplimiento de los trabajos prácticos. Aprobados el 80 %.

Asistencia del 75 % de las clases. (Según reglamentos).

Plan de Trabajos Prácticos:

El alumno desarrolla un trabajo práctico consistente en una investigación sobre temas a acordar con la cátedra, los cuales pueden encuadrarse en algunos de los siguientes tipos de investigación.

- **Exposición y exploración de cuestiones teóricas sobre diseño.**

Metodología : Investigación en textos.

Exploración de temas. Problematización.

Construcción del objeto de estudio.

- **Análisis de productos de diseño**

Metodología : Análisis cualitativo aplicado al diagnóstico de productos o sistemas de diseño.

Elaboración de matrices de variables de análisis, sincrónico y diacrónico. Reconocimiento de tendencias. Construcción de indicadores de tipo cualitativo. Elaboración de proyecciones.

- **Imaginario de productos**

Construcción de modelos para testeo de productos y soluciones de diseño. Identificación de tendencias.

- **Gestión estratégica de diseño.**

Diagnóstico de una empresa / institución. Reconocimiento de variables. Manejo de variables en base de datos. Construcción de tipologías a partir del reconocimiento de ciertas configuraciones de variables. Síntesis de la problemática y proyección de la gestión.

- Diseño para el medio ambiente.

Desarrollo y exploración e de situaciones reales de aplicación del diseño a la solución de problemas ambientales.

