

Propuesta de la cátedra:

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.La relación ciencia- diseño.Diseño como ciencia y diseño como práctica. El desarrollo de la investigación. Modernidad y racionalidad proyectual. El paradigma del producto y la gestión estratégica de diseño. El impacto de las nuevas tecnologías .

II- Desarrollo de un modelo teórico del proceso de diseño.

Del positivismo al constructivismo: diseño como práctica reflexiva. La irrupción de las nuevas tecnologías. Concepto de representación mental. El diseño como elaboración de representaciones. El rol de los sistemas gráficos. El impacto de la informática en el proceso de diseño. Problemas de conocimiento en el curso de un proyecto. Desarrollo de un patrón de referencia de madurez intelectual en diseño.

III- El diseño en el cambio tecnológico.

La tecnología como portadora de patrones cognitivos. 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. Artefactos , interfases, nuevas racionalidades del diseño. \

IV- Paradigmas de diseño:Diseño participativo.. El paradigma de la accesibilidad y el diseño universal. El paradigma de la comunicación y el diseño de interfases. El paradigma de la sustentabilidad. La cuestión ambiental.

V- Gestión estratégica de diseño.

La cuestión de la identidad estratégica. . Relación diseño - economía. El diseño estratégico como enriquecimiento de sentido. Los modelos de gestión de diseño en relación a las problemáticas de

desarrollo institucional. Empresas, Organizaciones no-gubernamentales. Diagnóstico y tipologías de gestión.

VII- Teoría del proyecto.

Concepto de proyecto abierto: plan, programa y proyecto. Escala y tipo de proyectos. Comunicación. Animación sociocultural del proyecto. Seguimiento y evaluación de proyectos. Formulación : marco, justificación, antecedentes. definición de problema, marco institucional, recursos, etapas, etc

Bibliografía:

Calvo, S., Elk pragmatismo y la abducción, en Diaz, E., La ciencia y el imaginario social, Biblos, Buenos Aires, 1996.

Chávez, N. (1988).- La identidad corporativa: teoría y metodología de la identificación institucional. Gustavo Gilli editor. Barcelona.

Chavez, N. y Pibernat, 1989, La Gestión de Diseño, Instituto de la pequeña y mediana Empresa, España.

Galán B., Poy M., 1995, Algunas aproximaciones y definiciones sobre el proceso de diseño, Centro de Creación Asistida por Ordenador, FADU, Univ. de Buenos Aires.

Galán, B., Experiencias de transferencia de diseño a micro, pequeñas y medianas empresas y empresas sociales, Primer Congreso del Centro Promotor del Diseño, CIPRODIG, Universidad nacional de san Juan, 2001.

Galán, B., Diseño y Prospectiva : Paradigmas de diseño y ciclo de productos, Segundas Jornadas del Centro del País : Proyectualidad y Diseño, Facultad de Arquitectura, Universidad Nacional del Litoral, 2001.

Perez C. (1988).- Cuestiones de política científica y tecnológica, Seminario Jorge Sábato, Madrid, 1988.

Schon, D. A., La formación de profesionales reflexivos: hacia un nuevo diseño de la enseñanza y el aprendizaje de las profesiones, Temas de Educación. Paidós, Ministerio de Educación y Ciencia, P. Ed. 1992, Barcelona.

Taylor, S.J. Y Boddan, R., Introducción a los métodos cualitativos de investigación, Paidós básica, 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. Explicitación 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).

Docentes:

Profesora Titular: D. I. Beatriz Galán
Profesora Adjunta: Arq. Lidia Orsi
Ayudante de Primera ad-honorem: D. I. Juan Pablo Rufino

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. Construcción de tipologías y modelos de gestión. Síntesis de la problemática y proyección de la gestión.

- **Diseño para el medio ambiente.**

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

Normas de entrega:

Informe en formato PDF en versión digital e impresa. (máximo 2 megas)

Una imagen representativa en formato JPG de 268 x 150 pixel. (según medidas sugeridas en el sitio de la cátedra)

Un resumen de 200 palabras en formato word (documento digital).