

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

Materia: Diseño Industrial I a IV  
Cátedra: Arq. Ricardo Blanco

Curso: I  
Año: \_\_\_\_\_

**Diseño Industrial I**

- Se trabajará inicialmente en base al conocimiento del usuario y su relación con el objeto. Para que el alumno reconozca en profundidad el origen o esencia de los problemas a resolver, se actuará en base a los principios de **Necesidad** y su ordenamiento relativo estableciendo luego la articulación con el objeto a través del conocimiento y la determinación de las pautas de **Uso**, a fin de establecer los programas de necesidades y diseño.
- Se propondrá el reconocimiento de las formas con origen desde las necesidades, los objetos-formas como prolongación de las acciones físicas.
- La forma como resultante del concepto de uso: las formas y su relación con las necesidades físicas, formas ópticas, kinestésicas, etc.  
Los componentes antropométricos y ergonómicos como instrumentos básicos en la instancia proyectual.
- Las formas como resultantes de los materiales usados.
- Tipología y tipicidad en la forma como comunicador y orientador del uso.

*1º Cuatrimestre*

**a) Reconocimiento analítico del mundo objetivo.**

- Análisis del medio de uso y el mercado de productos existentes.
- Reconocimiento morfológico, tecnológico y funcional.

*2º Cuatrimestre*

- En cuanto al inicio de las operaciones del proceso proyectual, se trabajará en las etapas de:

**b) Ordenamiento del proceso proyectual.**

- Elaboración del Programa de necesidades.
- Condicionantes y requisitos: concepto de evaluación.
- Determinación de un Partido.

**c) Generación y proyecto.**

- Principio de secuencia lógica como proceso posible del proyecto.
- Principios de resolución de la forma como operación técnica del material.
- Obtención de una forma como respuesta a la función.
- La idea rectora como guía de la propuesta.

### Primer Cuatrimestre

Los Trabajos Prácticos de Diseño Industrial 1 en el 1º cuatrimestre están destinados a introducir al alumno en el **reconocimiento del mundo objetual** y en el **conocimiento de las pautas proyectuales**, en sus instancias de **proceso y desarrollo**.

### RECONOCIMIENTO DEL UNIVERSO OBJETUAL

#### T.P. N° 1:

**Objetivos:**                    ↪ Externalizar el conocimiento intuitivo que tiene del mundo objetual y reformularlo con criterio de diseño.

**Procesos:**                     ↪ Memorización y verificación  
                                      ↪ Clasificación  
                                      ↪ Ordenamiento

**Implementación:**       a) ↪ **Memorización**  
A partir de la memorización se hará la graficación y documentación de un objeto de uso cotidiano, teniendo en cuenta:  
Dimensión - Forma  
Materiales - Procesos

a1) ↪ **Verificación**  
Posteriormente se compararán los datos reales con los memorizados

b) ↪ **Clasificación**  
Realización de un listado exhaustivo de los objetos de uso cotidiano, reconocibles como pertenecientes al campo del Diseño Industrial y extraídos del interior del ambiente de su vivienda

b1) ↪ **Ordenamiento**  
El conjunto de objetos se podrá clasificar según las posibilidades y características que permitan agruparlos y den pautas posibles para el diseño:  
Por características mecánicas, por su relación física con el usuario ↻  
con el medio, por clasificación de mercado, etc.

**Entrega:**                     ↪ En carpeta A3. Listas y grillas gráficas

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

**Materia: Diseño Industrial I a IV  
Catedra: Arq. Ricardo Blanco**

**Curso: I  
Año: \_\_\_\_\_**

**Diseño Industrial I**

- ↪ Alexander, Christopher - Tres aspectos de matemática y diseño - Tusquets
- ↪ Argan Giancarlo. - W. Gropius y la Bauhaus - Nueva Visión
- ↪ Arnheim Rudolf - Arte y percepción visual - Eudeba
- ↪ Arnheim Rudolf - Consideraciones sobre educación artística - Paidós Estética
- ↪ Bauhaus, catálogo de la exposición en Buenos Aires - R. F. Alemana, M. Bellas Artes
- ↪ Bayley, S. - Guía Conran de Diseño - Alianza Editorial
- ↪ Bürdek Bernhard - Diseño, historia, teoría y práctica del Diseño Industrial - Gustavo Gilli
- ↪ Candilis George - Muebles Thonet - Gustavo Gilli
- ↪ De Stijl - Visiones de Utopía - Alianza Forma
- ↪ Dorfles, Gillo - El Diseño Industrial y su estética - Colección Labor
- ↪ Dorfles, Gillo - Constantes técnicas de las artes - Ediciones 3
- ↪ Fonari, Tulio - La función de la Forma - Tilde
- ↪ Gay, Aquiles - El Diseño Industrial en la Historia - Ediciones TEC - Córdoba
- ↪ Gombrich Ernst - El sentido del orden - Debate
- ↪ Grandes Temas - El Diseño Industrial - Salvat
- ↪ Hesselgreen Sven - Los medios de expresión en arquitectura - Eudeba
- ↪ I.M.P.I. - La Empresa basada en el Diseño
- ↪ Khan L. - Forma y Diseño - Nueva Visión
- ↪ Loewy Raymond - Diseño Industrial - Gustavo Gilli
- ↪ Loewy Raymond - Lo feo no se vende - Iberia
- ↪ Molina y Vedia, Juan - Problemas y estrategias del diseño - Nueva Visión
- ↪ Muñari Bruno - Diseño y comunicación visual - Gustavo Gilli
- ↪ Muñari Bruno - El arte como oficio - Colección Labor
- ↪ Nápoli Roberto y Taboada Emil - El Diseño Industrial - Centro Editor
- ↪ Pevsner Nicolás - Pioneros del diseño moderno - Infinito
- ↪ Potter Norman - Que es un Diseñador - Paidós Estética
- ↪ Read Herbert - Arte e industria - Infinito
- ↪ Ricard André - Diseño ¿Por qué? - Gustavo Gilli
- ↪ Tedeschi Pablo - La génesis de la forma y el diseño industrial - Eudeba
- ↪ Thompson D'Arcy Wentworth - Sobre el crecimiento de la forma - Blume
- ↪ Valle, J.C. - Estructuras básicas de diseño - Teuco
- ↪ Williams, Christopher - Artesanos de lo necesario - Ed. Blume
- ↪ Wingler, Hans - La Bauhaus - G. Gilli
- ↪ Wingler Hans - Las escuelas de Arte de Vanguardia. 1900-1933 - Taurus
- ↪ Wong, Wucius - Fundamentos del diseño bi y tridimensional - Gustavo Gilli