

## **DISEÑO INDUSTRIAL 1.**

### **OBJETIVOS Y CONTENIDOS**

- Comprensión del objeto como parte de un sistema operativo y cultural.
- Conocimiento de los problemas involucrados en el diseño de un objeto. Función y lenguaje.
- Introducción a la metodología proyectual. Programa de diseño.

#### **Proceso proyectual**

- Relevamiento, rediseño, alternativas proyectuales.
- Introducción a la resolución estática y tecnológica.
- Tipología de temas: Estructuración de baja complejidad. Escala áptica.
- Representación: Técnicas gráficas y de maquetería.

### **OBJETIVOS PEDAGOGICOS ESPECIFICOS**

#### **1-Conocimiento conceptual**

- 1-0 Conocimiento conceptual. Verificación de nivel de aprendizaje
- 1-1 Conocimiento de los problemas involucrados en el diseño de un objeto.
- 1-2 Estimular la comprensión conceptual de los problemas a resolver, sin recurrir a descripciones de soluciones y productos existentes.
- 1-3 Intentar una enunciación conceptual de los objetivos de diseño a los cuales responde un producto existente.
- 1-4 Conocimiento conceptual de los problemas de diseño.  
Priorización de función y lenguaje.
- 1-6 Ejercitación conceptual de técnicas heurísticas

#### **2-Sistema**

- 2-0 Concepto de sistema. Verificación del nivel de aprendizaje
- 2-1 Introducción al concepto de sistema.
- 2-2 Comprensión del objeto como parte de un sistema operativo y cultural.

#### **3-Programa**

- 3-0 Conocimiento del programa. Verificación del nivel de aprendizaje.
- 3-1 Introducción al conocimiento del proceso proyectual.
- 3-2 Introducción al programa del producto. Concepto de función y lenguaje

#### 4-Reformulación del programa

- 4-0 Reformulación del programa. Verificación del nivel de aprendizaje
- 4-1 Introducción a la reformulación del programa de producto. Priorización de objetivos.

#### 5-Observación y relevamiento de objetos

- 5.0 Observación y relevamiento de objetos. Verificación del nivel de aprendizaje
- 5-1 Introducción a la observación y relevamiento de objetos y sus propiedades.
- 5-2 Observación y relevamiento de objetos y sus propiedades.

#### 6-Rediseño

- 6-1 Introducción al rediseño de productos.
- 6-2 Rediseño de productos

#### 7-Diseño

- 7-0 Diseño de producto. Verificación del nivel de aprendizaje.
- 7-1 Diseño de producto. Ejercitación prioritaria del lenguaje de producto.
- 7-2 Ejercitación de alternativas proyectuales.
- 7-3 Desarrollo de alternativas proyectuales

#### 8-Tecnología

- 8-0 Conocimiento tecnológico. Verificación del nivel de aprendizaje.
- 8-1 Introducción a la factibilidad de resolución estática y tecnológica.

#### 9-Representación

- 9-1 Introducción a las técnicas de representación gráfica.
- 9-2 Ejercitación de técnicas de representación gráfica.
- 9-3 Introducción a la representación de producto.

#### 10-Maqueta

- 10-1 Introducción a la representación tridimensional. Maqueta de estudio.
- 10-2 Técnicas de representación tridimensional. Maqueta de estudio y de presentación.

#### 11-Escala

- 11-1 Escala áptica.
- 11-2 Escala corporal

#### 12- Temas. Tipologías

- 12-1 Productos articulados (complejidad baja)