

Concepción de la materia

. Diseño Industrial, es en el contexto de la carrera, la materia principal. Debe ser allí donde converjan los conocimientos obtenidos en las demás asignaturas, por lo que la definimos como la materia estructurante del aprendizaje del Diseño.

. Su concepción didáctica la define como Taller, es decir el lugar en donde la praxis orienta la teoría, la que está en función de aquella.

. Siendo el objetivo de la carrera la formación del Diseñador Industrial, es que la Cátedra define como:

. El objetivo principal es la enseñanza de la práctica proyectual de los objetos de uso, o sea Enseñar a Diseñar.

. Esta enseñanza contiene principios pedagógicos y criterios didácticos estructurados a lo largo de los 4 cursos.

. Es en base a la práctica proyectual de los objetos 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.

. La práctica proyectual, por lo tanto, debe emerger de un profundo conocimiento de las necesidades humanas en sus dimensiones físicas y sociales y ubicadas en su contexto real.

. Esta práctica deberá proponer soluciones que contengan óptimas condiciones de factibilidad técnica en cuanto a materiales y procesos, ambos adecuados al medio industrial y productivo del país.

. Así mismo los resultados propuestos, en sus estratos formales y significativos, deberán ser del máximo nivel estético y comunicacional ya que tratarán de interpretar y afianzar las características de identidad cultural de la comunidad a la que sirven y de la cual los diseñadores son partícipes.

En definitiva, la Cátedra se propone que, al concluir los cursos, el alumno haya obtenido, no solo el conocimiento conceptual y operativo de la proyectación, sino también haya definido su postura profesional y establecido el compromiso ético frente al universo del DISEÑO.

Objetivos y contenidos

Los contenidos programáticos están orientados a lograr los objetivos generales a través de 3 líneas básicas:

1) Desarrollar una profundización en el conocimiento del usuario como centro de la acción del diseñador.

Para ello se comenzará con la razón de ser de los instrumentos de uso: La necesidad del hombre, la función del objeto y el uso como conexión entre hombre y objeto.

Interesa que el alumno obtenga una mecánica analítica que oriente el camino que va desde el concepto de Necesidad a la concreción del instrumento que la satisface.

- . Principios de NECESIDAD, FUNCION y USO,
- . Tipo de usuario y su influencia en el objeto
- . Condicionantes socio-económicas del usuario
- . Relación e influencia del entorno físico y las condiciones del entorno de acción y el entorno de producción.

2) Estructurar una secuencia progresiva desde el reconocimiento del mundo objetual actual hasta la alternativa de propuesta de un nuevo universo de objetos.

- . Objeto, su génesis y su percepción
- . Relación entre los objetos textual y contextual
- . Concepto de línea, familia, sistema
- . Instrumentos, herramientas y máquinas
- . Uso directo e **interface**
- . Productos **simples**, con mecanismos, con carcasas, etc.
- . La problemática de la movilidad y la espacialidad.

3) Desarrollar un aprendizaje de los rudimentos del hecho proyectual hasta la configuración del papel profesional del Diseñador Industrial

- . Concepción de Programa y Partido
- . Interpretación del proceso proyectual como secuencia lógica
- . Relación generativa entre Forma y la Función y el Material
- . Desarrollo de criterios de alternativas
- . Modificación de variables
- . Estrategias proyectuales
- . Establecimiento de objetivos
- . Principios de innovación
- . Concepto de Propuesta, Creatividad, Prospectiva, Ideología.

Didáctica

Para ordenar secuencialmente la práctica, se trabajará con el criterio de complejidad relativa, es decir, que la complejidad estructural de cada producto estará supeditada a la relación conceptual, ya que el objeto a resolver, tendrá que ver con la intencionalidad pedagógica, lo que relativizará su complejidad intrínseca.

Se propone estructurar los cursos del Taller en base a los conceptos y principios planteados y a criterios de enseñanza de la práctica proyectual -el enseñar a diseñar-

Para el logro de los objetivos propuestos y el desarrollo de los contenidos la Cátedra dispone de:

a) Trabajos Prácticos:

- . Serán la actividad didáctica fundamental
- . Se desarrollarán a través de un proceso metodológico adecuado que permita al alumno entrar en profundidad en el conocimiento de los requisitos, condicionantes e intencionalidades de cada diseño.
- . Se trabajará en ejercicios de resolución de productos, apelando también al rediseño de partes o componentes.
- . Tanto los elementos gráficos como de maquetización y modelaje actuarán como instrumentos proyectuales básicos.
- . Los tiempos de resolución serán, al igual que los objetivos, pautados al inicio de cada trabajo y su cumplimiento será parte del programa de diseño.

b) Clases Teóricas

- . Las clases teóricas serán emergentes y de refuerzo a las prácticas de los ejercicios.
- . Se tratarán temas que amplíen los conocimientos necesarios para la resolución de los temas.
- . También habrá clases sobre el Diseño Industrial en tanto actividad, informando a los alumnos acerca de éste en el mundo.

c) Conferencias

- . Tanto los docentes como otras personas vinculadas al quehacer proyectual del Diseño Industrial, serán invitadas a presentar sus trabajos proponiendo el debate y la participación activa de los alumnos con los profesionales invitados.

d) Bibliografía

- . La Cátedra provee la bibliografía necesaria para profundizar los temas planteados.