



**UBA, FADU.**

Universidad de Buenos Aires Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo



Cátedra Ferrero - Diseño Industrial -  
Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo  
UBA

## PROGRAMA ANALÍTICO

---

### 1. DATOS GENERALES DE LA ACTIVIDAD CURRICULAR

**ASIGNATURA:** Taller de Diseño Industrial I, II, III, IV y V

**CATEDRA:** FERRERO

- Plan de estudios: Res (CS)  
Carga horaria total: 180 hs
- Carga horaria semanal: 6 hs
- Duración del dictado: Anual (Lunes de 8:30 a 12:30 hs. y Jueves de 10:30 a 12:30 hs)
- Turnos: Mañana
- Tipo de promoción: Promoción Directa

### UBICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS

CICLO SUPERIOR DE GRADO (CSG)

AÑO: La materia tiene una estructura vertical en la carrera, estando presente desde el 2º año hasta el 6º con las denominaciones Taller de Diseño Industrial I / Taller de Diseño Industrial II / Taller de Diseño Industrial III / Taller de Diseño Industrial IV y Taller de Diseño Industrial V o Proyecto Final

---

### 2. OBJETIVOS

#### Profesionales Críticos y Creativos

Se plantea como principal objetivo, **formar un profesional preparado para entender el Diseño Industrial como un sistema integrado de investigación y pensamiento, desarrollo y producción, comprometidos ante el medio, con una mirada crítica y a la vez creativa**, capaces de intervenir en un mundo cada vez más complejo, interrelacionado social y culturalmente, el cual está permanentemente expuesto a acciones e influencias, que deben ser evaluadas responsablemente, con el objetivo de **reafirmar y fortalecer los valores locales y regionales**, con el fin de responder en el contexto propio de **nuestra identidad**, en términos sociales y culturales, dando respuestas desde el diseño y la materialización constructiva, a una nueva realidad humana.

#### Concepto de la Cátedra



La formación que promueve **esta carrera está destinada a realizar estudios y pericias, diseñar, asesorar, desarrollar, supervisar y producir** en cualquiera de sus modalidades - tanto en entes gubernamentales como en estudios privados- utensilios, instrumentos y artefactos de uso y de capital, sean estos estáticos o dinámicos, destinados al uso humano individual o grupal, **interpretando los principios de necesidad, funcionalidad, resistencia estructural, tecnología, mercado y producción**, para adecuarlos a los aspectos estéticos y significativos del universo cultural de la sociedad, optimizando así la experiencia de relación entre objetos y necesidades.

### 3. CONTENIDOS

#### **Diseño 1**

El conocimiento de la disciplina y sus posibilidades de intervención

- 1- Descubrir**
- 2- Reconocer**
- 3- Analizar**
- 4- Investigar**
- 5- Evaluar**
- 6- Decidir**
- 7- Mostrar / Comunicar / Presentar**

Es aquí donde el futuro profesional del diseño deberá encontrar la dimensión, el alcance y la incidencia de la disciplina dentro del sistema cultural, social, económico y productivo en el cual ha de insertarse como uno de los responsables del cambio en la calidad de vida de la sociedad.

Los ejercicios que se desarrollan en este nivel plantean las metodologías de intervención en los problemas del análisis, diseño, evaluación y presentación de productos; sirviendo a modo de base fundamental del pensamiento proyectual para el ingresante a la materia diseño Industrial de nuestra Cátedra

#### **Diseño 2**

Desarrollo metodológico para la aplicación del ejercicio proyectual del diseño industrial

- 1- Observar e indagar**
- 2- Evaluar y proponer**
- 3- Función / Semántica / Tecnología**
- 4- Programar y ordenar**
- 5- La comunicación como estrategia**

La mirada aguda acerca del comportamiento de los individuos y las circunstancias en las que éstos se desenvuelven ha de ser el disparador para la re-elaboración o el cambio de



paradigmas instalados en el universo objetual, los cuales definen comportamientos y hábitos culturales de la sociedad.

El alumno incorporará la capacidad de revisar los enfoques del diseño industrial en relación al desarrollo de productos con usuarios y entornos definidos, pudiendo experimentar los alcances e incidencia del diseño en la sociedad de la que es partícipe.

### **Diseño 3**

Punto de inflexión en el proceso formativo del diseñador, en esta etapa se aborda el ejercicio profesional de la disciplina.

- 1- Planificar**
- 2- Coordinar y gestionar**
- 3- Elaboración de razonamientos proyectuales propios**
- 4- Valoración de los recursos**
- 5- Identidad y cultura**

Se comienza a indagar acerca de las alternativas de orientación sobre los posibles campos de intervención de interés profesional, a través de la experimentación en ejercicios que abordan temáticas de diferentes complejidades y compromisos.

El alumno se transforma en un proto-profesional en la disciplina, adquiriendo la capacidad de elaborar razonamientos proyectuales propios sobre objetos de complejidad tecnológica y parámetros ajustados respecto a la industrialización de los productos.

### **Diseño 4**

El futuro diseñador, como profesional reflexivo debe ejercitarse asumiendo el rol como “modificador” de una realidad que ha de adecuarse a situaciones que atiendan resoluciones y/o cambios, adecuados a condiciones y posibilidades del sistema socio-económico del contexto.

- 1- Reflexión e innovación**
- 2- Gestión para la producción**
- 3- Compromiso y responsabilidad**

Su entorno social se transforma en demandante de soluciones concretas respecto al desarrollo de productos. Su capacidad le permite en esta instancia la elaboración de estrategias de éxito, ya que se completa el espectro de parámetros intervinientes en su razonamiento proyectual, con la realidad de la demanda de su intervención como interlocutor.

### **Diseño 5**

La respuesta proyectual, así como la búsqueda metodológica y la resolución resultante, deberán reconocer y asumir con compromiso los límites y condicionantes que imponen el medio social, tecnológico y económico, sin desmedro de la creatividad y eficiencia.



Se instalará de manera permanente, la metodología de investigación y proyecto transversal a todas las tipologías de productos. Con un fuerte dominio de las herramientas y tecnologías, investigación acerca de nuevos materiales y soluciones productivas.

**“Elaboración y fundamentación del sustento conceptual y la factibilidad, como argumento del proyecto de diseño”**

Los estudiantes han de plantear un caso real a desarrollar como tema del trabajo final, basado su hipótesis en un destinatario existente (Industria, PyME, Cooperativa, ONG, emprendimiento, organismo, etc.) con el cual habrá de “dialogar” la evolución y concretar su proyecto, plasmándolo en un cierre final a modo de prototipo (si corresponde) o modelo de experimentación, en el cual sean posible constatar los objetivos predicados. Acompañando este cierre con la información adecuada para la concreción del tema seleccionado.

- 1- Desarrollo comprometido con necesidades / situaciones tangibles.**
- 2- Intervención en casos de responsabilidad y gestión profesional.**
- 3- Elaboración de Tesis / Proyecto de vinculación con comitentes o referentes reales.**

Este nivel representa el último estadio de formación en la disciplina en su carrera de grado, donde el estudiante del Taller de Diseño Industrial 5 debe de egresar como ciudadano maduro, con responsabilidad sobre su acción profesional, con completo conocimiento de sus capacidades y limitaciones, capaz de evaluar y detectar posibilidades y oportunidades, con una postura ética y comprometida, como representante de una disciplina con alto grado de impacto en la sociedad, en áreas de la cultura, economía, desarrollo, investigación y comprensión de las problemáticas que afectan a ésta.

Deberá representar a un interlocutor y gestor responsable de intervenciones correctas y adecuadas, con capacidad de sustentar conceptualmente su actividad proyectual.

---





Ejemplo de Aplicación de Areas temáticas en relación a los objetivos y objetos de ejercitación:

TP1	TP2	TP3	TP4
<b>INVESTIGACIÓN</b>	<b>INCLUSIÓN SOCIAL</b>	<b>MEDIOAMBIENTE</b>	<b>TRABAJO Y PRODUCCIÓN</b>
<p><b>1 OBJETIVOS</b>  <b>LAS LECTURAS DEL OBJETO</b>                      El porque de los productos y su enfoque histórico-cultural.                      La necesidad de iluminar y de "iluminarse"                      Planteo de un producto desde una resolución Lineal, Laminar y Volumétrica.  <b>Producto del TP</b>  <b>ILUMINACIÓN INDIVIDUAL DE ESCRITORIO</b></p>	<p><b>OBJETIVOS</b>  <b>RELACIÓN ENTRE LOS OBJETOS</b>                      Reconocimiento del concepto de kit. Metodología de generación de propuestas.  <b>Producto del TP</b>  <b>KIT PERSONAL DE MATE</b></p>	<p><b>OBJETIVOS</b>  <b>SECUENCIA DE USO</b>                      Reconocimiento del usuario. Resolución de situaciones de uso y guardado, de productos con utilización casual.  <b>Producto del TP</b>  <b>OBJETO DE RECREACIÓN EN CONTEXTO DEPORTIVO</b></p>	<p><b>OBJETIVOS</b>  <b>PRIMERA VINCULACIÓN CON EL ENTORNO PRODUCTIVO</b>                      Exploración de tecnologías, materiales y recursos.                      Desarrollo de un prototipo.  <b>Producto del TP</b>  <b>ORGANIZADOR DE OBJETOS EN EL INGRESO AL HOGAR</b></p>
<p><b>2 OBJETIVOS</b>  <b>PROBLEMÁTICA DEL USUARIO Y LA GESTIÓN DE LOS DATOS</b>                      Exploración de una realidad alternativa para el enfoque del diseño de productos.                      Minería de datos ciudadanos.  <b>Producto del TP</b>  <b>DISPOSITIVO COLABORATIVO DE MEDICIÓN URBANA</b></p>	<p><b>OBJETIVOS</b>  <b>EL VALOR CULTURAL DE LOS OBJETOS</b>                      Manejo de resolución de objetos mediante la síntesis de un concepto asociado a la cultura, recursos materiales, y tecnologías regionales.  <b>Producto del TP</b>  <b>HERRAMIENTA PARA LA TRANSFERENCIA DE HABILIDADES Y PRÁCTICAS TRADICIONALES</b></p>	<p><b>OBJETIVOS</b>  <b>EXPLORACIÓN DE LA MATERIALIDAD ALTERNATIVA</b>                      Reconocimiento y diseño de una materialidad alternativa y nuestra, para el mundo del diseño de productos.  <b>Producto del TP</b>  <b>LA MATERIALIDAD Y PROCESOS DE FABRICACIÓN NO CONVENCIONALES</b></p>	<p><b>OBJETIVOS</b>  <b>USUARIO, NECESIDADES Y ACCESIBILIDAD</b>                      Reconocimiento del mundo de los objetos como facilitadores de labores. Experimentación de una mayor accesibilidad al producto de diseño.  <b>Producto del TP</b>  <b>KAYAK: UN SISTEMA DE PRODUCTOS</b></p>
<p><b>3 OBJETIVOS</b>  <b>OBJETO SISTEMA DE ALTA COMPLEJIDAD</b>                      Resolución sistémica de un conjunto soluciones sobre problemáticas funcionales y contextuales.  <b>Producto del TP</b>  <b>DISPOSITIVO DE GESTIÓN AUTÓNOMO PARA LIMPIEZA EN CONTEXTO HOGAREÑO</b></p>	<p><b>OBJETIVOS</b>  <b>LOS SENTIDOS Y LA PERCEPCIÓN</b>                      El alimento como recurso vital, cultural y económico.  <b>Producto del TP</b>  <b>DISEÑO DE ALIMENTOS EN ECONOMÍAS FAMILIARES</b></p>	<p><b>OBJETIVOS</b>  <b>CONDUCTAS EN LA RELACIÓN USUARIO Y OBJETO</b>                      Lectura de conductas sociales y tendencias y cómo operar sobre ellas.  <b>Producto del TP</b>  <b>ESPACIO HÁBITAT: DIALÉCTICA ENTRE LAS CONDUCTAS Y EL MEDIOAMBIENTE</b></p>	<p><b>OBJETIVOS</b>  <b>ESCALA DE OBJETO CONTENIENDO AL USUARIO</b>                      Reconocimiento y valorización de situaciones de trabajo.  <b>Producto del TP</b>  <b>VEHÍCULO DE TRABAJO PARA CATÁSTROFES NATURALES</b></p>
<p><b>4 OBJETIVOS</b> <b>DESARROLLO DE TENDENCIAS Y CONCEPTOS</b>                      Análisis de tendencias referentes al usuario, sus necesidades y conductas sociales.  <b>Producto del TP</b>  <b>DISPOSITIVO DE REACCIÓN PERSONAL ANTE ESTÍMULOS</b></p>	<p><b>OBJETIVOS</b> <b>DESARROLLO DE OPORTUNIDADES DE DISEÑO</b>                      Reconocimiento e intervención de un segmento de diseño de productos con posibilidades de desarrollo y articulación de las variables correspondientes a su producción y comercialización.                      Gestionar la vinculación e identificación de clusters y estrategias para su desarrollo.  <b>Producto del TP</b>  <b>DISEÑO PARA LA SALUD Y EMPRENDEDORISMO.</b></p>		
<p><b>5 OBJETIVOS</b>                      Generación de un proyecto  <b>Producto del TP</b>  <b>TEMA A ELECCIÓN DEL ALUMNO DENTRO DE LAS ÁREAS PLANTEADAS POR LA CÁTEDRA</b></p>			



## Modalidad de Enseñanza:

### Didáctica y Aprendizaje

Dentro de un marco institucional, académicamente respaldado por su cuerpo docente, **la Carrera de Diseño Industrial, en una evolución constante en la reflexión pedagógica, en torno a la enseñanza del diseño, su didáctica y su aprendizaje; impulsa desde esta Cátedra, una modalidad propia, para contribuir al fortalecimiento del ejercicio profesional de la disciplina**, ajustándose al cumplimiento de los objetivos establecidos en sus programas y a la articulación del trabajo entre las asignaturas que componen el programa global de la Carrera.

No solo se ha de responder a los desafíos que plantea la formación de Diseñadores Industriales por competencias, sino que también **se adecuará a los lineamientos de la educación actual y al cumplimiento de estándares de calidad que demandan de la profesión, atendiendo prioritariamente las demandas de un tejido social económico, para el cual el concepto de inclusión, ha de ser factor de consideración permanente.**

### Objetivos mediante Trabajos Prácticos

**Trabajar en los talleres**, éste es el espacio de generación, producción y reflexión permanente en una experiencia de trabajo **donde interactúen alumnos y docentes, en presentaciones y exposiciones de los trabajos desarrollados, clases específicas, elaboración de conclusiones**, como formas específicas de construir conocimiento, estimulando la permanente intervención de los alumnos, participando colectivamente en la opinión sobre la **devolución orientadora**

Los ejercicios estarán basados en estrategias didácticas que estimulen la **expresión gráfica, oral y escrita, la creatividad, la investigación**, la capacidad de concreción, la síntesis, abstracción y participación. Interesa que los alumnos entiendan el por qué y el para qué de un determinado tema de trabajo. En este sentido, en cada ejercicio convergen varios y diferentes objetivos parciales, en la búsqueda de diferentes **escalas de complejidad del trabajo**, que persiguen a su vez, un determinado objetivo final.

---

## Modalidad de Evaluación:

### Aprobación de cursada:

Aprobar la materia significa reunir saberes y experiencias presenciales en el desarrollo de los trabajos prácticos, de modo que su aplicación y control de la temática planteada permita entender como aprobado al ejercicio práctico.

Las conclusiones de cada trabajo práctico utilizan el soporte necesario para su correcta comunicación, pudiendo entenderse como presentaciones gráficas, presentaciones audiovisuales, elaboración de maquetas, construcción de prototipos o informes en texto.



Cada Taller de Diseño Industrial desarrolla anualmente un total de 4 o 5 ejercitaciones prácticas las cuales deberán de aprobarse con calificaciones superiores a 4. Si alguna de ellas no alcanza esta calificación, la/el estudiante tendrá la opción de realizar un trabajo complementario.

La construcción colaborativa del conocimiento se obtiene mediante:

- la propia experiencia en el transitar de la materia y los temas planteados con teóricas, apuntes, bibliografía o experiencias significativas de aula/taller;
- la síntesis propositiva manifiesta en el material de entrega del ejercicio y desarrollo de estrategia de comunicación de la misma;
- la devolución de notas y apreciaciones finales del equipo docente sobre los trabajos individuales y como colectivo.

La calificación anual de la materia se construye a partir de las calificaciones obtenidas a lo largo de la misma y una evaluación de concepto que refleja el crecimiento y participación proactiva en la construcción colaborativa del conocimiento en el aula/taller.

#### **Bibliografía:**

##### **Bibliografía Nivel 1**

- ALEXANDER, Christopher: Ensayo sobre la Síntesis de la Forma. Buenos Aires, Infinito, 1986.  
WONG, Wucius: Fundamentos del Diseño Bi y Tridimensional. Barcelona, 2002.  
MUNARI, Bruno: ¿Como Nacen los Objetos? Barcelona, Gustavo Gili, 1983.  
CONTRERAS, J. Alimentación y cultura: necesidades, gustos y costumbres. Universidad de Barcelona, 2002..  
RICARD, André: ¿Diseño. Porqué? Barcelona, Gustavo Gili, 1982.  
PAPANÉK, V.: (1977), Diseñar para el mundo real, Madrid, Blume

##### **Bibliografía Nivel 2**

- VIDALES GIOVANNETTI, María Dolores: El Mundo del Envase. México D.F., Gustavo Gili, 1998.  
GUI BONSIÉPE Introducción al Diseño de Envases. Buenos Aires, CIDI INTI, 1966.  
AVELLA, G.: Diseñar con Papel. Barcelona. Gustavo Gili, 2003.  
BAUDRILLARD, Jean: El Sistema de los Objetos. México D.F., Siglo XXI, 1985  
BÜRDEK, Bernhard: Diseño, Historia, Teoría y Práctica del Diseño Industrial. Barcelona, Gustavo Gili, 1994.  
DORFLES, Gillo: El Diseño Industrial y su Estética. Barcelona, Colección Labor, 1973.  
Gui: Diseño Industrial, Artefacto y Proyecto. Milano, Feltrinelli, 1975.

##### **Bibliografía Nivel 3**

- MANZINI, Ezio: Artefactos. Madrid, Celeste/Experimenta, 1992.  
MALDONADO, Tomás: El Diseño Industrial Reconsiderado. Barcelona, Gustavo Gili, 1977.  
CALVER, Gilles: ¿Qué es el Packaging? Barcelona, Gustavo Gili, 2004.  
DENISON, Edward / CAWTHRAY, Richard: Packaging. México D.F., Mc Graw Hill, 1999  
Ibañez Moya, F.; Barcina Angulo, Y.; Análisis sensorial de alimentos: métodos y aplicaciones, Editorial Springer Verlag Ibérica, España, 2000.  
NORMAN, Donald A.: La Psicología de los Objetos Cotidianos. Madrid, Nerea, 1990.  
MALDONADO, Tomás Hacia una Racionalidad Ecológica. Buenos Aires, Infinito, 1999.  
BONSIÉPE, Gui: Del Objeto a la Interfase. Buenos Aires, Infinito, 1998.

##### **Bibliografía Nivel 4**

- Mc LUHAN, Marshall: The Medium is the Message. New York, Penguin, 1964.  
CHIAPPONI, Medardo: Cultura Social del Producto. Buenos Aires, Infinito, 1999



**UBA, FADU.**

Universidad de Buenos Aires Facultad de Arquitectura  
Diseño y Urbanismo

**Bibliografía Nivel 5**

BONSIEPE, Gui: Del Objeto a la Interfase. Buenos Aires, Infinito, 1998. Diseño Industrial, Artefacto y Proyecto.

DONDIS, D. A.: La Sintaxis de la Imagen. Barcelona, Gustavo Gili, 1976.

HESKETT, John El Diseño en la Vida Cotidiana Barcelona, Gustavo Gili, 2005.

MALDONADO, Tomás: Hacia una Racionalidad Ecológica. Buenos Aires, Infinito, 1999.

Lo Real y Lo Virtual. Barcelona, Gedisa, 1994.

Vanguardia y Racionalidad. Barcelona, Gustavo Gili, 1977.

MANZINI, Ezio: La Materia de la Invención Milano, Arcadia Edizioni, 1986.

