



MENDOZA, 1 de agosto de 2023

VISTO:

El expediente electrónico N° 7190/23 caratulado: "*Solicitud de propuesta de una materia optativa del espacio curricular "EXPLORANDO EL DISEÑO" destinada a las carreras de Diseño*".

CONSIDERANDO:

Que desde la Dirección de Carreras de Diseño de esta Facultad propone la implementación a la oferta de Materias Optativas el espacio denominado "**Explorando el Diseño**" que estaría a cargo de las docentes D.G. Silvina Marcia GONZÁLEZ y D.I. Ayelén María VILLALBA y se dictaría como extensión de sus obligaciones docentes.

Que dicho espacio se propone ser desarrollado bajo la modalidad teórica-aplicada, con carácter optativo y promocional para los estudiantes a partir del segundo cuatrimestre del tercer año de las carreras de Diseño Gráfico y Diseño Industrial, con una carga horaria de 42hs.

Que por otra parte, esta propuesta resulta muy interesante y necesaria para ambas carreras de Diseño ya que se abordan temas que complementan a las demás asignaturas curriculares obligatorias y que permite afianzar los espacios de reflexión crítica sobre los procesos de diseño y la transición actual que atraviesa dicho campo.

La opinión favorable de Secretaría Académica, que estima pertinente el dictado de la mencionada materia optativa y su importancia como aporte complementario a los alumnos de las Carreras de Diseño de esta Facultad.

Por ello, atento a lo aconsejado por la Comisión de Enseñanza y a lo acordado por este Cuerpo en sesión plenaria del día 27 de junio de 2023,

EL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO
RESUELVE:

ARTÍCULO 1º.- Autorizar la implementación a la oferta de Materias Optativas el espacio denominado "**Explorando el Diseño**" que estará a cargo de las docentes D.G. Silvina Marcia GONZÁLEZ y D.I. Ayelén María VILLALBA, que dictarán como extensión de sus obligaciones docentes; con una carga horaria de *CUARENTA Y DOS (42) horas*, destinado a los estudiantes de las carreras de Diseño Gráfico y Diseño Industrial de esta Facultad, según el detalle que se menciona en el **Anexo Único** de la presente.

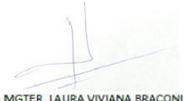
ARTÍCULO 2º.- La presente norma se emite en formato digital.

ARTÍCULO 3º.- Comuníquese e insértese en el libro de resoluciones del Consejo Directivo.

RESOLUCIÓN N° 95


L.C. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUYO


D.J. Mariana Alejandra GORDILLO
Secretaría Académica
Facultad de Artes y Diseño - Uncuyo


MGTER. LAURA VIVIANA BRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO



ANEXO ÚNICO

1. DATOS GENERALES

GRUPO DE CARRERAS	Proyectos de Diseño		
CARRERA	DISEÑO INDUSTRIAL / DISEÑO GRÁFICO		
PLAN DE ESTUDIOS ORD. N°	04/06 C.S		
ESPACIO CURRICULAR	Explorando el diseño		
RÉGIMEN	Cuatrimestral	CURSO	tercero, cuarto y quinto
CARGA HORARIA TOTAL	42	CARGA HORARIA SEMANAL	3 horas
FORMATO CURRICULAR	Teórica-aplicada		
AÑO ACADÉMICO	2023	CARÁCTER	Optativa
CORRELATIVIDADES PARA EL CURSADO: Tener aprobada	Introducción al diseño Diseño de Productos I Diseño de Productos II		
CORRELATIVIDADES PARA EL CURSADO: Tener cursada regular	Historia del Diseño II		
CORRELATIVIDADES PARA LA EVALUACIÓN: Aprobar previamente	Historia del Diseño II		
EQUIPO DE CÁTEDRA	Profesoras a cargo: DG Silvina González, DI Ayelén Villalba		
HORARIOS DE CLASE	Martes de 9:00 a 12:00		
HORARIOS DE CONSULTA	-		
MOVILIDAD ESTUDIANTIL	Si		

2. FUNDAMENTACIÓN

La enseñanza del diseño comenzó siguiendo y potenciando sus raíces como una rica y noble historia de la artesanía, su origen fue la creación de artefactos físicos. Con el tiempo, los requisitos y las oportunidades del diseño se han ampliado enormemente. Por un lado, se han desarrollado nuevos materiales, nuevas técnicas de fabricación, nuevas y potentes herramientas, además, del desbordante avance de los medios electrónicos y de distribución. Por otro lado, los modelos de trabajo también han cambiado, pasando de un estudio situado en un lugar presidido por maestros diseñadores a un colectivo distribuido, en el que el equipo de diseño puede estar disperso por todo el mundo, a veces contratado por la misma empresa, a veces contratado temporalmente, sólo para un trabajo concreto. Finalmente, y más importante, los ámbitos abordados por los diseñadores se han ampliado enormemente, ya que la vertiente creativa y de búsqueda y resolución de problemas de la profesión ha crecido hasta abarcar cuestiones sociales de muy diversa índole y que surgen en innumerables contextos diferentes, desde el rediseño de procedimientos u organizaciones hasta la lucha contra el cambio climático (Meyer y Norman, 2020).

Actualmente, el mundo se enfrenta a nuevos retos. Los diseñadores proyectan en un mundo de crisis interrelacionadas de clima, alimentos, energía, pobreza y significados (Escobar, 2016). En este marco, a los diseñadores se les confían retos (problemas, desafíos) cada vez más complejos e impactantes, que involucran atender cuestiones vinculadas al lugar, el medio ambiente, la sostenibilidad, la experiencia, la política, lo colectivo y el papel de las tecnologías digitales. De esta manera los diseñadores están empezando a desempeñar un papel cada vez más importante no sólo en el diseño, sino en la gestión más allá del estudio de diseño e incluso en la toma de decisiones sobre las actividades que deben realizarse en toda la empresa o institución. Las habilidades para desarrollar soluciones creativas a problemas complejos y producir sentido son cada vez más esenciales (Meyer y Norman, 2020; Manzini, 2015).

Resol. N° 95

L.C. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUIYO

D.J. Mariana Alejandra GORDILLO
Secretaría Académica
Facultad de Artes y Diseño - Uncuyo

MGTER. LAURA VIVIANA BRACCONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO



Asimismo, los procesos de diseño han mutado en términos de los roles que desempeñan los proyectistas y los "usuarios". Muchas ideas provienen directamente de la comunidad a la que se dirigen, mientras que los diseñadores y los expertos en la materia actúan como entrenadores, guías y mentores (Meyer y Norman, 2020). En este mismo sentido Manzini (2015) sostiene que el diseñador es un "experto en diseño" y lo define como el "actor social que tiene las herramientas culturales y operativas disponibles para sostener y alimentar los procesos de diseño de todos nosotros".

Dentro de este marco toma fuerza la idea de "diseño y democracia" (Bonsiepe, 2011) en el cuál el concepto de democracia tiene el sentido de posibilitar la participación de las personas, para crear un espacio de autodeterminación; significa la creación de espacio para un proyecto propio, para un diseño propio. Lo que Bonsiepe entiende como "humanismo proyectual" sería el ejercicio de las capacidades proyectuales para interpretar las necesidades de grupos sociales y elaborar propuestas viables, emancipadoras en forma objetual o de comunicaciones.

Comprender este contexto y cómo se posiciona el diseño frente al mismo es fundamental en la formación de diseñadores, permite entender el marco contextual en el que se desarrollan los procesos de diseño, tomar una posición frente a las problemáticas actuales que se dan en la realidad y en función de ese contexto y postura idear, aportar y acompañar criteriosamente una propuesta de diseño. Es decir avanzar sobre el desarrollo de prácticas de diseño democráticas, participativas, socialmente orientadas y situadas.

3. PROPÓSITOS /COMPETENCIAS

El propósito general del espacio curricular es preguntarse y reflexionar en conjunto respecto a los siguientes interrogantes: ¿CÓMO SE POSICIONA EL DISEÑADOR FRENTE A LAS PROBLEMÁTICAS ACTUALES? ¿CÓMO SE POSICIONA EL DISEÑO FRENTE A LAS PROBLEMÁTICAS ACTUALES? ¿POR QUÉ EL TRABAJO DEL DISEÑADOR GENERALMENTE SE ENFRENTA A LAS EXIGENCIAS DEL MERCADO Y A LAS CONTRADICCIONES ENTRE LO QUE ES O LO QUE PODRÍA SER LA REALIDAD? y en definitiva... ¿CÓMO SE POSICIONAN NUESTROS ESTUDIANTES - COMO FUTUROS DISEÑADORES- FRENTE A LAS PROBLEMÁTICAS ACTUALES?

De manera específica se busca que el estudiante pueda:

- Comprender los actuales procesos de diseño y la transición actual que atraviesa el diseño.
- Desarrollar una visión crítica del actual contexto y poder tomar una postura en este marco.
- Debatir sobre los escenarios actuales del diseño desde una postura crítica y realista basada en fundamentos.
- Desarrollar una visión crítica del diseño, que les permita tomar una postura.
- Pensar ideas-proyectos desde una visión reflexiva, grupal y analítica.
- Desarrollar propuestas acordes a estos análisis.

4. CONTENIDOS

Paradigmas del diseño contemporáneo	Diseño centrado en el usuario. Pensamiento de diseño. Diseño social. Co-diseño. Diseño sustentable. Diseño para la innovación social. Diseño emergente. Diseño con perspectiva de género. Tecnología y diseño. Comunicación y redes (big data). Tendencias actuales de la investigación en diseño. El diseñador como gestor. Diseño y artesanía.
Diálogo entre autores y paradigmas	Nigel Cross: Pensamiento de diseño; Donald Norman y Richard Buchanan: diseño centrado en el usuario-humano, diseño centrado en la humanidad frente a diseño centrado en el ser humano; Luis Sarale: Pensar antes el diseño; Ezio Manzini: diseño para la innovación social y producción de sentido; Gui Bonsieppe: el diseño de la periferia, diseño y democracia; Arturo Escobar: autonomía y diseño. María Ledesma: El diseño gráfico, una voz pública; Silvia Fernandez y Alan Neumarkt: Mujeres en el diseño argentino.

Resol. N° 95


LIC. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUYO


D.J. Mariana Alejandra GORDILLO
Secretaría Académica
Facultad de Artes y Diseño - UNCuyo


MGTER. LAURA VIVIANA BRACONI
DE CANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO



5. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

El eje central de la estrategia de enseñanza-aprendizaje de la propuesta curricular es el análisis reflexivo y crítico de bibliografía y casos donde se exponen las distintas perspectivas del diseño contemporáneo para su posterior transferencia a la producción de ideas-proyecto de diseño.

En concordancia con lo expuesto la materia se estructura en dos módulos:

1. El primer módulo donde se explorarán los distintos paradigmas del diseño contemporáneo mediante el análisis de material de lectura y audiovisual -utilizando estrategias pedagógicas como el aula invertida, la formulación de interrogantes, etc.-, el intercambio con profesionales, el análisis comparado de perspectivas y posiciones.
2. El segundo módulo estará focalizado en la detección y el análisis crítico de problemáticas de diseño y la formulación de ideas-proyectos para avanzar sobre las mismas de acuerdo a los aprendizajes adquiridos en la primera etapa del cursado.

El objetivo de la materia es operar siempre en el plano de la producción de ideas-proyecto sin avanzar sobre la materialización de las soluciones (concretas/prácticas) de diseño.

El desarrollo práctico del primer módulo estará basado en priorizar el trabajo individual mientras que el segundo es de carácter grupal, donde se favorecerá el trabajo entre estudiantes de distintos años y las distintas modalidades de las carreras de diseño -gráfica y productos-.

Se trabajará bajo el concepto de "mediación pedagógica" propuesto por Gutierrez y Prieto (1999) donde " la pedagogía media el acto educativo dotándolo de sentido; y lo aleja de la mera transmisión y reproducción de información ..., para acercarlo a una modalidad caracterizada por el aprendizaje, por la participación y la construcción de conocimientos". Asimismo, la propuesta se enmarca dentro del concepto de "enseñanza poderosa" propuesto por Maggio (2012) siguiendo los rasgos destacado que la misma propone: da cuenta de un abordaje teórico actual; permite pensar al modo de la disciplina; mira en perspectiva; está formulada en tiempo presente; ofrece una estructura que en sí es original; conmueve y perdura.

6. VIRTUALIDAD

7. PRÁCTICAS SOCIO-EDUCATIVAS

8. EVALUACIÓN

Acreditación	El régimen de acreditación de la materia es por PROMOCIÓN SIN EXAMEN FINAL. Si el/la alumno/a no cumple con los criterios de acreditación RECURSA la materia.
Criterios de acreditación	<ul style="list-style-type: none"> - RÉGIMEN DE PROMOCIÓN SIN EXAMEN FINAL El/la alumno/a aprueba la materia por promoción sin examen final cumpliendo con las siguientes condiciones: <ul style="list-style-type: none"> - 80% asistencia sobre el total de las clases - Aprobar todos los trabajos prácticos y sus correspondientes recuperatorios - Aprobar el TRABAJO FINAL INTEGRADOR que se irá desarrollando durante el transcurso de la materia.

Resol. N° 95


LIC. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUYO


D.J. Mariana Alejandra GORDILLO
Secretaría Académica
Facultad de Artes y Diseño - Uncuyo


MGTER. LAURA VIVIANA BRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO



9. BIBLIOGRAFIA

- Ariza, V., & Andrade, M. I. (2021). La relación artesanía y diseño. Estudios desde el norte de México. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, (90), 192-211.
- Bengoa, G. —Diseño Social— ¿Podemos pedirle tanto? Realidades en tiempos de urgencias. *Revista IF*, 10, 24-25.
- Bonsiepe, G. (2011). *Design, cultura e sociedade*. Sao Paulo: Blucher.
- Brown, T. (2008). Design thinking. *Harvard business review*, 86(6), 84.
- Buchanan, R. (2001). Human dignity and human rights: Thoughts on the principles of human-centered design. *Design issues*, 17(3), 35-39.
- Chamberlain, P., Bonsiepe, G., Cross, N., Keller, I., Frens, J., Buchanan, R., ... & Manzini, E. (2012). *Design research now: essays and selected projects*. Walter de Gruyter.
- Escobar A. (2016). *Autonomía y diseño: La realización de lo comunal*. Popayán: Universidad del Cauca.
- Findeli, A., Brouillet, D., Martin, S., Moineau, C., & Tarrago, R. (2008). Research through design and transdisciplinarity: A tentative contribution to the methodology of design research.
- Frayling, C. (1994). Research in art and design (Royal College of Art Research Papers, vol 1, no 1, 1993/4).
- Gutiérrez, F., Prieto, D. (1993). *La mediación pedagógica. Apuntes para una educación a distancia alternativa*. Guatemala: IIME.
- Ledesma M. (2003). El diseño gráfico, una voz pública (de la comunicación visual en la era del individualismo). Buenos Aires: Argonauta.
- Maggio, M. (2012). *Enriquecer la enseñanza (Vol. 1)*. Buenos Aires: Paidós.
- Manzini, E. (2014). Making things happen: Social innovation and design. *Design issues*, 30(1), 57-66.
- Manzini, E. (2015). *Design, when everybody designs: An introduction to design for social innovation*. MIT Press edition.
- Meyer, M. W., Norman, D. (2020). Changing Design Education for the 21st Century. *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation*, 6(1), 13-49.
- Neumarkt, A. (2021). Las mujeres en el diseño industrial argentino. *A&P continuidad*, 8(15), 7-7.
- Nogués, G. (2022). *Pensar con otros*. Buenos Aires: El gato y la caja.
- Norman, D. A. (2005). Human-centered design considered harmful. *interactions*, 12(4), 14-19.
- Offenhenden, C., Horta, N., Almeida, M., & Coló, I. (2015). Hacia un nuevo humanismo. Entrevista a Ezio Manzini. CABA, Buenos Aires. *Revista IF*, 10, 67-73.
- Pelta, R. —Interdisciplina— El codiseño y la necesidad de afianzar su naturaleza cooperativa. *Revista IF*, 10, 34-35.

RESOLUCIÓN N° 95


LIC. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUYO


D.ª Mariela Alejandra GORDILLO
Secretaria Académica
Facultad de Artes y Diseño - Uncuyo


MgTER. LAURA VIVIANA BRACCONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO