

Programa de Cátedra

Introducción a la Cultura Proyectual

Cátedra

Carrera: Licenciatura en Diseño Industrial

Nivel: I – Ciclo introductorio	Régimen: Trimestral
Cursado: Presencial	Carga Horaria Interacción Pedagógica : 50 hs
Modalidad de aprobación: aprobación directa	Carga Horaria Trabajo Autónomo Estudiante : 100 hs
	Carga Horaria Total : 150 hs
	CREDITOS : 6
	Carga Horaria semanal : 15 hs (5 de interacción pedagógica + 10 de trabajo autónomo)
Comisiones día martes horario: 9:00 a 13:00 cantidad de comisiones:	
día miércoles horario: 12:30 a 16:30 cantidad de comisiones:	
una hora extra previa en condición remoto asincrónico (8 a 13 y 11:30 a 16:30)	

Contenidos curriculares básicos (s/ plan de estudio)

Definición epistemológica del diseño. Diseño Industrial y sociedad. Las Ciencias Sociales y sus aportes al proyecto de diseño. Introducción al proceso proyectual.

Fundamentación

La asignatura *Introducción a la Cultura Proyectual* constituye el primer espacio de acercamiento de los estudiantes al campo del Diseño Industrial dentro de la formación universitaria. En este sentido, se propone introducir a los ingresantes en la comprensión del diseño como **campo de conocimiento, práctica cultural y disciplina proyectual**, superando visiones reduccionistas que lo limitan a una dimensión meramente formal o técnica; reconociendo que incide en la vida cotidiana, la cultura, el desarrollo productivo y la sostenibilidad de una sociedad (Escobar, 2016; Manzini, 2015).

Desde una perspectiva crítica y situada, la materia concibe el diseño como una práctica que se construye en relación con contextos sociales, culturales, productivos y tecnológicos. Diseñar implica interpretar situaciones, reconocer problemáticas del entorno y proyectar posibles transformaciones a través de artefactos, sistemas o servicios.

En tanto asignatura inicial, se asume también un rol de ambientación universitaria, acompañando al estudiante en la transición hacia los modos de aprendizaje propios de la educación superior con un grado de autonomía en la dedicación al estudio, el trabajo en equipo, la organización de ideas desde el consenso y la capacidad de sortear las dificultades emergentes propias de la vida universitaria en la universidad pública.

Se enmarca en el **Bloque Crítico-Reflexivo**, introduciendo la **mirada analítica y contextual** necesaria para **comprender la dimensión cultural y social del diseño**, y se vincula de manera transversal con los demás bloques del plan al poner en juego la **relación entre persona, contexto y práctica proyectual** (Rockwell, 2009; Bourdieu, 2007).

La propuesta pedagógica se estructura en dos momentos complementarios.

En un primer momento, de carácter **analítico y retrospectivo**, los estudiantes exploran el diseño como campo disciplinar y comienzan a reconocer los objetos como resultado de procesos históricos, sociales y técnicos.

En un segundo momento, de carácter **propositivo y prospectivo**, se introducen en la lógica del pensamiento proyectual mediante ejercicios de problematización y formulación inicial de planteos de proyectos.

La asignatura adopta una **modalidad de taller**, articulando instancias de exploración previa, trabajo activo en clase y síntesis reflexiva colectiva. Se busca promover en los estudiantes el desarrollo de capacidades para observar, analizar, problematizar y proyectar, sentando las bases para el aprendizaje del proceso de diseño que continuará profundizándose en las asignaturas proyectuales posteriores

Desde este espacio curricular invitamos a los estudiantes a preguntarse y buscar respuesta a los siguientes interrogantes:

- ¿Qué tipo de conocimiento produce el diseño y cómo se diferencia de otros campos?
- ¿Qué aportan las ciencias sociales a la comprensión del hecho proyectual?
- ¿Cómo se construye la relación entre diseñador/a, sociedad y contexto productivo?

De este modo, la asignatura se propone introducir a los estudiantes en la **cultura proyectual del diseño industrial**, entendida como una forma particular de comprender, analizar y transformar la realidad material y social a través del proyecto.

Capacidades a promover en el alumno

La asignatura busca introducir a los estudiantes en los modos de pensamiento y trabajo propios del campo del diseño industrial, promoviendo el desarrollo inicial de capacidades conceptuales, procedimentales y actitudinales que les permitan comprender, analizar y problematizar situaciones vinculadas al entorno material y social.

Dado que se trata de una materia de primer nivel, estas capacidades se orientan principalmente a la alfabetización en la cultura proyectual, favoreciendo la apropiación progresiva de conceptos básicos del campo disciplinar, el desarrollo de habilidades de observación y análisis, así como la participación activa en dinámicas de trabajo propias del taller universitario.

Capacidades conceptuales

- Reconocer al diseño industrial como un campo disciplinar que articula dimensiones sociales, culturales, tecnológicas y productivas.
- Incorporar vocabulario y conceptos básicos vinculados al diseño, tales como proyecto, problema de diseño, usuario, contexto, cultura material e innovación.
- Comprender de manera inicial la relación entre diseño, sociedad y vida cotidiana.
- Identificar al objeto diseñado como resultado de procesos históricos, sociales y técnicos.

Capacidades procedimentales

- Observar y analizar objetos y situaciones del entorno cotidiano desde una perspectiva proyectual.
- Formular preguntas e identificar problemas vinculados a prácticas sociales y culturales relacionadas con el diseño.
- Comunicar ideas, reflexiones y análisis mediante la expresión oral, escrita y gráfica.
- Participar en instancias de discusión y trabajo colectivo propias de la dinámica de taller.
- Desarrollar producciones individuales y grupales que integren observación, análisis y reflexión.

Capacidades actitudinales

- Desarrollar una actitud crítica y reflexiva frente al entorno material y social.
- Participar activamente en las instancias de trabajo colectivo, valorando el intercambio de ideas y la construcción compartida de conocimiento.
- Asumir una actitud de curiosidad e indagación frente a los objetos y prácticas de la vida cotidiana.
- Comprometerse progresivamente con las dinámicas de trabajo propias del ámbito universitario, desarrollando autonomía en el aprendizaje.

Equipo docente:

Profesora Adjunta a cargo: D.I. Ma. Belén Franco

Profesoras Asistentes: Arq. Gabriela Soto, D.I. Denise Gari Jonneret, D.I. Lucía Ron, Arq. Laura Turu Michel, D.I. Alicia Brizuela, Arq. Claudia Turturro

Programa de cátedra – Contenidos y ejes temáticos

Unidad 1. El diseño como campo de conocimiento

- Definiciones epistemológicas de diseño. Diferencias entre arte, técnica, ciencia y diseño.
- Definiciones históricas de diseño industrial: Tomás Maldonado, André Ricard. WDO
- El diseño como disciplina proyectual: qué significa “proyectar”.
- Conceptos básicos: problema de diseño, usuario, contexto, innovación, sustentabilidad.

Unidad 2. Introducción al proceso proyectual

- Etapas y fases del proyecto. (problematización, ideación, desarrollo, comunicación, validación).
- Problematización.
- El proyecto como búsqueda de soluciones a problemas en contexto.
- El rol del diseñador/a como mediador entre necesidades, tecnologías y producción.

Unidad 3. Diseño, sociedad y cultura

- Sociedad y cultura. Prácticas y vida cotidiana.
- Cultura material y prácticas de consumo: cómo los objetos comunican y producen sentido. El diseño como mediador entre personas, tecnología y cultura material.
- El rol social del diseño. Rol ético y político del diseño. El diseño en América Latina: identidad, producción y contexto

Unidad 4. Ciencias sociales y proyecto

- Contexto: Introducción a la antropología del diseño: observación de prácticas cotidianas, etnografía, trabajo de campo.
- Personas: Sociología y diseño: habitus y capital cultural (Bourdieu) para entender usuarios y contextos.
- Psicología social: percepción, comportamiento de usuarios, interacción.
- Observación y análisis de objeto de uso cotidiano que “dice” sobre las prácticas sociales.

Objetivos específicos (según Contenidos y ejes temáticos)

Al finalizar la asignatura se espera que los estudiantes puedan:

1. **Reconocer el diseño industrial como campo disciplinar**, identificando sus dimensiones culturales, sociales, tecnológicas y productivas.
2. **Analizar objetos y productos del entorno cotidiano**, comprendiendo las relaciones entre forma, función, materiales, procesos productivos y contextos de uso.
3. **Comprender de manera inicial la lógica del pensamiento proyectual**, identificando sus principales etapas y modos de abordaje.
4. **Desarrollar una mirada crítica sobre la relación entre diseño y sociedad**, reconociendo a los usuarios, contextos y problemáticas que atraviesan el proceso de diseño.
5. **Incorporar herramientas básicas de observación, análisis y problematización**, propias del campo proyectual.
6. **Participar activamente en instancias de trabajo individual, grupal y colectivo**, desarrollando capacidades de argumentación, comunicación y reflexión sobre el propio proceso de aprendizaje.

Metodología

La asignatura se desarrolla mediante una **modalidad de taller con articulación entre instancias asincrónicas y presenciales**.

Cada clase se organiza en tres momentos de trabajo:

1. Exploración previa: Actividades previas a la clase donde los estudiantes acceden a materiales audiovisuales, lecturas breves o consignas de indagación que permiten una primera aproximación a los contenidos.
2. Taller activo: Instancia presencial de trabajo activo donde los estudiantes desarrollan ejercicios individuales y grupales de observación, análisis, discusión y producción.
3. Síntesis de proyección: Momento final de puesta en común, reflexión colectiva y sistematización conceptual guiada por la docente.

La propuesta pedagógica combina diversas estrategias: exposición conceptual breve, análisis de objetos, estudio de casos, trabajo en taller, debate colectivo, seminarios, ejercicios de problematización proyectual

La metodología se materializa principalmente a través de dos trabajos prácticos integradores que corresponden a los dos momentos formativos de la asignatura: un primer ejercicio analítico de lectura del diseño existente y un segundo ejercicio de problematización proyectual.

Evaluación

La evaluación se concibe como **un proceso continuo, formativo e integrador**, orientado a acompañar el aprendizaje de los estudiantes y a promover la reflexión sobre el propio proceso de construcción de conocimiento.

Se contemplan tres instancias de evaluación:

Evaluación diagnóstica: Se realiza al inicio del cursado para reconocer los saberes previos de los estudiantes respecto al diseño y al proceso proyectual.

Evaluación formativa: Se desarrolla a lo largo de todo el cursado mediante:

- participación en actividades de taller
- producciones individuales y grupales
- instancias de discusión y puesta en común
- seguimiento del proceso de trabajo

Evaluación integradora: Se materializa a través de **dos trabajos prácticos principales**: uno de análisis material y otro de planteo proyectual con calificación.

Criterios de evaluación. Se considerará:

- capacidad de **observación y análisis**
- comprensión de los **conceptos trabajados**
- articulación entre **dimensión técnica y social del diseño**
- capacidad de **problematización**
- claridad en la **comunicación oral y gráfica**
- participación en instancias colectivas de reflexión
- **coherencia** entre análisis, problematización e idea proyectual
- capacidad de **establecer relaciones** entre objeto, usuario y contexto

Requisitos para la aprobación: Asistencia al 80% de las clases. Aprobación de los dos trabajos prácticos pudiendo recuperarse sólo uno.

Bibliografía básica

Básica

- Baudrillard, J. (1969). El sistema de los objetos. México: Siglo XXI editores
- Bonsiepe, G. (1975). Diseño Industrial. Artefacto y proyecto. Feltrinelli Editore.
- Chiapponi, M. (1999). Cultura social del producto. Buenos Aires: Ediciones Infinito.
- Devalle, V., [et.all]. (2021). Pensar el diseño. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Ediciones Infinito.
- Doberti, R. (2006). La cuarta posición. Foroalfa. Retrieved 10 de abril de 2024, from <https://foroalfa.org/perfiles/roberto-doberti>
- Fascara, J. (2018). Enseñando diseño. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Ediciones Infinito.
- Juez, F. M. (2002). Contribuciones para una antropología del diseño. Editorial Gedisa.
- Ledesma, M., & López, M. (2018). Retóricas del diseño social. Buenos Aires: Wolkowicz Editores.
- Leiro, R. J. (2006). Diseño. Estrategia y gestión. Infinito.
- Maldonado, T. (2002). Técnica y Cultura. Buenos Aires: Ediciones Infinito.
- Manzini, E. (2015). Cuando Todos Diseñan: Una Introducción al Diseño Para la Innovación Social. Barcelona: Experimenta
- Papanek, V. (1971). Diseñar para el mundo real. Ecología humana y cambio social. Blume Ediciones.

Pittaluga, M. (2025). Chau Bauhaus. Wolkowicz Editores.
Pittaluga, M., [et.all]. (2020). Visiones sobre el rol social del diseño. Buenos Aires: Wolkowicz Editores.
Rodgers, P. & Milton, A. (2011). Diseño de producto. Barcelona: Promopress
Samar, L. (2004). Industria y diseño en Argentina. En A. Gay, & L. Samar, El diseño industrial en la historia (págs. 191-203). Ediciones tec.
World Design Organization (WDO). (s.f.). Industrial Design definition history. Retrieved 1 de Abril de 2024, from World Design Organization (WDO): <https://wdo.org/about/definition/industrial-design-definition-history/>

Complementaria

Bianchi, P., & Sanguinetti, M. (2018). Hecho en Argentina. Reflexiones en torno a las identidades del diseño industrial local. Rafaela: Ediciones UNRaf.
Bourdieu, P. (2014). El sentido social del gusto. Buenos Aires: Siglo veintiuno editores.
De Certeau, M. (1990). La invención de lo cotidiano 1. Artes de hacer. Universidad Iberoamericana.
Escobar, A. (2016). Autonomía y diseño: La realización de lo comunal. Buenos Aires: Tinta Limón.
Franco, María Belén. Estrategias de aprendizaje y comunicación en disciplinas proyectuales. 1a. edición. Córdoba: Universidad Nacional de Córdoba. Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño, 2021
<https://rdu.unc.edu.ar/items/7a1cb9fe-40de-4bb9-a3d2-058e2766e9bb>
Heller, A. (1977). Sociología de la vida cotidiana. Barcelona: Ediciones península.
Holmes, K. (2018). Mismatch. Cómo la inclusión da forma al diseño, la tecnología y la sociedad. Experimenta Editorial.
INNOVAR, (s.f.). Concurso INNOVAR. (Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación, Editor) Retrieved 2 de abril de 2024, from <https://www.innovar.mincyt.gob.ar>
Pellegrini, F. (2022). El diseño del mundo. ¿Cómo se crea una experiencia? Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina: Galerna.
Ricard, A. (2012). Casos de Diseño. Barcelona: Ariel.
Roth, M., & Ravazzoli, I. (2021). Diseño y género: voces proyectuales urgentes. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Libros de Posgrado FADU-UBA.

Fecha 9 de marzo de 2026


Dra. D.I. María Belén Franco