

## Programa de Cátedra

### Diseño de Producto Cátedra A

<b>Carrera:</b>	
Nivel: 2	Régimen: semestral
Cursado: presencial	Carga Horaria <b>Interacción Pedagógica:</b> 120
Modalidad: aprobación directa	Carga Horaria <b>Trabajo Autónomo Estudiante:</b> 130
	Carga Horaria <b>Total:</b> 250
	<b>CREDITOS:</b> 10
	Carga Horaria <b>semanal:</b> 8 hs
Comisiones	día: miércoles      horario: 8 a 12      cantidad de comisiones: 4
	Día: viernes      horario: 8 a 12      cantidad de comisiones: 4

#### Contenidos curriculares básicos (s/ plan de estudio)

Procesos, métodos y herramientas proyectuales para el diseño de productos. Diseño y sistematización de productos. Enfoques aplicados al diseño de producto.

#### Fundamentación

Desde una lógica de continuidad del fundamento de la asignatura Introducción al Diseño de Producto, los procesos de enseñanza y de aprendizaje presentan una complejidad sistémica, debido a que abarcan diversos aspectos que interactúan y se interrelacionan con un propósito común, exponiendo la dualidad de aprender a hacer lo que todavía no se sabe, haciéndolo. Esta paradoja a la que refiere Schön<sup>1</sup> no escapa a la didáctica proyectual, que implica **aprender haciendo**.

Se propone recuperar los procesos de diseño del semestre precedente y profundizar en su transferencia al diseño de productos, avanzado, a su vez, en la exploración de distintos enfoques. La asignatura Diseño de Producto se posiciona en la transición hacia futuros sostenibles, entendiendo que el diseño no es una actividad aislada, sino por el contrario, tiene una intervención clave en la definición de los escenarios futuros, y, para ello, la cátedra adopta cuatro lentes fundamentales:

**Diseño para el pluriverso<sup>2</sup>:** el diseño migra de universalista a autonómico, respetando así, las identidades locales y la diversidad cultural. **Diseño regenerativo:** partiendo del enfoque de diseño centrado en el ambiente, se propone evolucionar a un diseño que restaure y regenere los ecosistemas y las comunidades donde el producto se inserta. Thackara<sup>3</sup> fundamenta la labor disciplinar enfocada en el bien común, promoviendo transformaciones sociales, con el compromiso de “dejar las cosas mejor” de lo que estaban. **Diseño centrado en la vida:** partiendo del enfoque de diseño centrado en la persona (usuario humano), se propone evolucionar hacia uno que contempla a todas las formas de vida (no-humanos) como partes interesadas en el ciclo del producto. **Diseño para la innovación social:** El producto entendido como un mediador para la acción colectiva. Diseñando herramientas que empoderen a las comunidades para resolver sus

<sup>1</sup> Schön, D. A. (1992). *La formación de profesionales reflexivos. Hacia un nuevo diseño de la enseñanza y el aprendizaje en las profesiones*. Paidós. Barcelona.

<sup>2</sup> Escobar, A. (2025) *Hilos del pensamiento crítico: cultura, ecología, posdesarrollo, pluriverso y transiciones* / Arturo Escobar... [et al.]. - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires: CLACSO. Libro digital, PDF.

<sup>3</sup> Thackara, J. (2016) *Cómo prosperar en la economía sostenible. Diseñar hoy el mundo del mañana*. Experimenta Libros. Madrid.

propios problemas de forma resiliente. Manzini complejiza esta concepción, interpelados por el: *¿qué hacer cuando todos diseñan?* propone el desafío de articular entre el diseño experto y el diseño difuso.

Al igual que el en semestre y asignatura precedente, se manifiesta el valor de hacer énfasis en el proceso y no solo en el producto emergente.

### Capacidades a promover en el alumno

El proceso de diseño es el eje estructurante de la asignatura y el basamento de contenidos actitudinales, conceptuales y procedimentales que permiten organizar los procesos de enseñanza y de aprendizaje, anclando éstos con las **habilidades humanas** que refiere **Manzini**, como implicadas en el *modo característico del diseño* (2015. p. 40)<sup>4</sup>. De esta manera se integra el **sentido crítico**: *capacidad de ver el estado de las cosas y reconocer lo que no puede o no debe ser aceptable* - contenidos actitudinales- la **creatividad**: *capacidad de imaginar algo que todavía no existe* - contenidos conceptuales- y el **sentido práctico**: *capacidad de reconocer procedimientos viables para conseguir que algo suceda* -contenidos procedimentales-.

**Habilidades conceptuales:** Capacidad para comprender los marcos teóricos y la complejidad de los nuevos paradigmas. Entender el producto no como un objeto aislado, sino como un nodo en una red de interrelaciones productivas, ambientales y sociales. Identificar las dinámicas del diseño experto y el diseño difuso.

**Habilidades procedimentales:** Habilidad para mapear ecosistemas complejos que incluyan comunidades y formas de vida no-humanas. Capacidad para alternar entre métodos de caja negra (intuitivos) y métodos de caja transparente (racionalizados) según la fase del proyecto. Habilidad para implementar herramientas de diseño participativo y trabajar junto a comunidades. Capacidad de diseñar la arquitectura del producto y su ciclo de vida buscando generar un impacto positivo.

**Habilidades actitudinales:** Desarrollar una actitud de autocrítica constante sobre el impacto que las propias decisiones de diseño tienen en la definición de "escenarios futuros". Disposición para trabajar en equipos interdisciplinarios y con la comunidad, respetando la diversidad del pluriverso.

### Equipo docente:

Profesora Titular: D.I. Romina Tártara. Profesor Adjunto: Arq. Ángel Joubin. Profesores/as Asistentes: D.I. Marisa Navarro / D.I. Alejandro Dantas / D.I. Denise Gari Jonneret/ D.I. Augusto Gandini Ammann

### Programa de cátedra – Contenidos y ejes temáticos

Considerando que venimos de una **Introducción** donde ya manejamos el Doble Diamante y el ACV, en esta asignatura los trabajos prácticos deben ser **acumulativos**: el TP1 "abre la mirada", el TP2 "atraviesa el proceso" y el TP3 "materializa el sistema".

<sup>4</sup> Manzini, E. (2015) Cuando todos diseñan. Una introducción al diseño para la innovación social. Experimenta Libros. Madrid

- **TP1 Mirada expandida**

**Unidad Temática I: Enfoques aplicados al diseño de producto.** Diseño para el pluriverso. Diseño regenerativo. Diseño centrado en la vida. Diseño para la innovación social.

- **TP2 Paradojas del hacer**

**Unidad Temática II: Procesos, métodos y herramientas proyectuales para el diseño de productos.** Métodos de caja negra (intuitivos). Métodos de caja transparente (racionalizados). Proceso de conceptualización. Diseño detallado. Prototipo de aprendizaje.

- **TP3 Materialidad Sistémica**

**Unidad Temática III: Diseño y sistematización de productos.** Sistema. Arquitectura del producto. Diseño modular e integral. Biodiseño. Estrategias de ecodiseño y ciclo de vida del producto.

**Objetivos específicos** (según Contenidos y ejes temáticos)

- **Identificar** actores no-humanos en el ecosistema del producto (Diseño centrado en la vida).
- **Proyectar** soluciones que fortalezcan la autonomía de comunidades específicas, evitando soluciones genéricas (Pluriverso).
- **Evaluar** si propuestas que no solo "consuman menos", sino que "genera valor biológico o social positivo" (Diseño Regenerativo).
- **Co-crear** con el entorno social, utilizando el diseño como un lenguaje de mediación (Innovación Social).

**Metodología**

**1. Modalidad de Dictado**

El dictado de la asignatura se define como **Presencial (con apoyo de entorno virtual classroom)**.

**Sincrónico Presencial:** Las clases teóricas y de taller se desarrollan en los espacios físicos de la FAUD, fomentando el intercambio directo ente todo el equipo de cátedra y la comunidad de la FAUD.

**2. Estrategias pedagógicas.** Se propone un abordaje progresivo en tres etapas:

**TP1** comprender el **POR QUÉ** y **PARA QUIÉN** se diseña.

**TP2** comprender el **CÓMO** se diseña.

**TP3** comprender el **QUÉ** diseña físicamente.

**A. Clases Teóricas**

- **Exposición dialogada:** Presentación de conceptos mediante soportes visuales dinámicos.
- **Estudio de casos:** Análisis de productos reales para bajar la teoría a la realidad material y social.
- **Debate:** Instancias de cierre de teórica donde se interpela al estudiantado sobre el impacto ético del diseño en la crisis ambiental y social.

**B. Clases Prácticas**

El taller es el espacio medular donde se aplica la "reflexión en la acción". Trabajo intensivo en taller. El docente actúa como facilitador, acompañando al estudiantado el proceso proyectual.

**Proyectos de Trabajo:** Se aborda la resolución de problemas mediante los diferentes modelos propuestos por la cátedra, donde cada estudiante debe gestionar tiempos y recursos.

**Demostración:** El equipo docente realizará demostraciones técnicas sobre metodologías de análisis, técnicas de bocetado rápido y construcción de maquetas y prototipos de baja fidelidad.

### C. Trabajo de Campo (Eje: empatía y co-creación)

- Fundamental para el **TP1**.
- **Investigación en Territorio:** Salida de los estudiantes al contexto real de los usuarios para realizar observaciones y entrevistas.
- **Co-creación:** Técnicas de validación con la comunidad para verificar que la problemática identificada es pertinente.

### 3. Recursos y Técnicas Didácticas

- **Bitácora:** Registro obligatorio y procesual de todas las actividades. Es la evidencia física de la evolución del pensamiento de cada estudiante.
- **Intervenciones cruzadas:** En el TP1, los grupos con diferentes "lentes" metodológicos, que se corresponden a distintos enfoques de diseño, se revisan entre sí para fomentar el pensamiento crítico.
- **Mapas de Empatía y diagramas de Flujo:** Herramientas gráficas para sintetizar y compartir información.
- **Maquetas de estudio y prototipado rápido y maquetas de apariencia final:** realización de modelos que permitan acompañar las distintas fases del proceso de diseño.

## Evaluación

### Requisitos para la regularización

Para regularizar, cada estudiante debe inscribirse en la asignatura, asistir a las clases teóricas, prácticas, y desarrollar los trabajos prácticos y actividades académicas que propone la cátedra.

### Requisitos para la aprobación

Los estudiantes deberán cumplir las siguientes condiciones para aprobar la asignatura:

- Asistir a clases prácticas y teóricas en una proporción no inferior al 80%
- Realizar y aprobar el 100% de los trabajos teóricos y prácticos, obteniendo como mínimo la calificación de 4 (cuatro) puntos en todas las instancias evaluativas. Las instancias evaluativas serán, como mínimo, seis (6) a lo largo del ciclo lectivo, correspondientes con etapas de cierre, síntesis o reflexión de los trabajos desarrollados.

En virtud de lo establecido por la Ordenanza no 200/14, que modifica el Artículo 17° de la Ordenanza no 148/07-Régimen de Alumnos de las carreras de Arquitectura y Diseño Industrial- se adopta la modalidad de aprobación directa, sin examen final obligatorio, con calificación de 4 a 10 puntos. "Las asignaturas que se aprobarán por APROBACIÓN DIRECTA, sin examen final obligatorio, con calificación de 4 a 10 puntos serán las que integran el Área de Arquitectura y Diseño y Morfología e Instrumentación de ambas carreras"

### Criterios de evaluación

La evaluación de los aprendizajes en la cátedra de Introducción al Diseño de Productos A se realiza considerando contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales. Con carácter formativo y continuo, se desarrolla a lo largo de todo el ciclo lectivo, atendiendo los procesos y avances individuales y de grupo.

Las prácticas evaluativas se realizan en el ámbito del aula taller, concretándose en consultas, correcciones, debates, puestas en común, colgadas y exposiciones, tanto en instancias individuales como grupales, siendo estas últimas muy valiosas para estimular diferentes participaciones como la autoevaluación y evaluación entes pares, pero no las más propicias para la efectiva evaluación de los aprendizajes individuales por parte del docente.

Entendiendo que las evaluaciones deben darse en un plano de transparencia, los criterios son claramente explicitados con anterioridad a las respectivas instancias evaluativas. Del mismo modo, se prevé reuniones entre todos los integrantes de la cátedra, a los fines de consensuar y mantener un criterio común en todas las comisiones.

Cada guía de trabajos prácticos adjunta una ficha de autoevaluación y evaluación docente que explicita los criterios para cada caso.

#### **Contenidos conceptuales**

- Capacidad de síntesis. Elaboración propia y conclusiones personales.
- Adecuada identificación y proposición de rasgos de tipicidad distintivos en líneas y familias de productos.
- Pertinencia de las propuestas en relación a tecnologías y procesos.
- Resolución en profundidad de sistema y subsistemas.

#### **Contenidos procedimentales**

- Claridad en la expresión oral, escrita y gráfica.
- Capacidad de reflexión sobre lo analizado y transferencia a las propuestas.
- Coherencia en la utilización del lenguaje gráfico-conceptual para cada etapa del proceso de diseño.

#### **Contenidos actitudinales**

- Se valorará el trabajo en equipo, correcta administración del tiempo de trabajo, la toma de decisiones, planteo de estrategias y el compromiso asumido frente al trabajo.

#### **Modalidad de examen final**

Según lo establece la Ordenanza no 148/07-Régimen de Alumnos de las carreras de Arquitectura y Diseño Industrial- el Examen final del alumno libre incluirá dos instancias (pruebas) obligatorias: una teórica y una práctica. Programadas según la modalidad de la cátedra y nivel académico exigido. Para rendir la segunda prueba se deberá haber aprobado la primera de ellas.

#### **Bibliografía básica**

- Becerra, P. y Cervini, A. (2005) En torno al producto. Buenos Aires: CMD. IMDI.
- Canale, G. (2013) Ciclo de Vida de Productos: aportes para su uso en diseño industrial. 1ª ed. Publicación Universidad Nacional de Lanus.
- Capuz Rizo, S. (2001) Introducción al Proyecto de Producción. Ingeniería concurrente para el diseño de producto. México: Alfaomega.
- Coriat, S. (2011) Lo urbano y lo humano: hábitat y discapacidad. Buenos Aires: UP.
- Costa, J. (2001) Imagen Corporativa en el siglo XXI. Buenos Aires: La Crujía.
- Cross, N. (1999) Métodos de diseño. México: Limusa Wiley.

Escobar, A. (2025) Hilos del pensamiento crítico: cultura, ecología, posdesarrollo, pluriverso y transiciones / Arturo Escobar... [et al.]. - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires: CLACSO. Libro digital, PDF.

Johansen Bertoglio, O. (2007) Introducción a la teoría general de sistemas. México: Limusa.

Krauel, J. (2007) Elementos urbanos 2. Barcelona: Links.

Leiro, R. (2006) Diseño. Estrategia y Gestión. Buenos Aires: Infinito.

Lidwell, W., Holden, K., Butler, J. (2005) Principios universales de diseño. Barcelona: Blume.

Manzini, E. (2015) Cuando todos diseñan. Una introducción al diseño para la innovación social. Experimenta Libros. Madrid

Orosco Vacca, E. (2000) El objeto antrópico. Córdoba: Eudecor.

Rodgers, P. y Milton, A. (2011) Diseño de producto. Barcelona: Promopress.

Serra, J. (1996) Elementos urbanos. Mobiliario y microarquitectura. Barcelona: Gustavo Gili.

Thackara, J. (2016) Cómo prosperar en la economía sostenible. Diseñar hoy el mundo del mañana. Experimenta Libros. Madrid.

Ulrich, K. y Eppinger, S. (2004) Diseño y desarrollo de productos. Enfoque multidisciplinario. México. DF: Mc. Graw Hill.

#### Bibliografía complementaria

Conforme a la necesidad de flexibilidad y actualización, se plantea la incorporación periódica del acervo bibliográfico (revistas, publicaciones, etc.) y soportes alternativos (podcast, videos, etc)

Fecha 19 de diciembre de 2025

Firma:



Aclaración: Romina Tártara