

Programa de Cátedra

Teoría Argumentativa del Proyecto

Cátedra

Carrera:

Nivel: 2	Régimen: Semestral
Cursado: Presencial	Carga Horaria Interacción Pedagógica: 75
Modalidad de aprobación: Regularidad y Promoción	Carga Horaria Trabajo Autónomo Estudiante: 50
	Carga Horaria Total: 125
	CREDITOS: 5
	Carga Horaria semanal: 5
Comisiones JUEVES	horario: 8 a 13 cantidad de comisiones: 5
JUEVES	horario: 13.30 a 18.30 cantidad de comisiones: 5

Contenidos curriculares básicos (s/ plan de estudio)

1. Diseño en la contemporaneidad.
2. Paradigmas y debates disciplinares.
3. Productos, sistemas de productos, servicios y experiencias.
4. Contextos y problemáticas del diseño.

Fundamentación

*El proyecto es la base que caracteriza el diseño como disciplina proyectual. El inicio para entender el sentido del espacio curricular es profundizar el interrogante considerado clave: **¿QUÉ? ¿Qué significa teoría argumentativa del proyecto?** Pregunta que deriva en una docena más: ¿Existe una teoría argumentativa? ¿Aplicable a todo proyecto de diseño? ¿Adaptable a distintas etapas del proyecto o específicamente a la tradicional fase creativa? ¿Es una teoría lo necesario? ¿O es el ejercicio de la argumentación lo fundamental? ¿Hay una definición o varias definiciones que permita/n abarcar una modalidad? ¿Hay referentes disciplinares en este tipo de teoría? ¿Es una teoría... o es una manera de distinguir que el sentido del espacio debe trabajar la articulación entre teoría y práctica? ¿Es el discurso -sigue siendo- la debilidad del diseño y diseñador/a? ¿Es la/s teoría/s el eje para el proyecto? ¿Es la argumentación lo clave en el proyecto? ¿Qué se necesita desarrollar y potenciar como diseñador/a en la actualidad...argumentación, discurso, teoría?*

*La teoría es una **manera de ver, analizar y actuar a través de un principio**. En su acepción más general, es una construcción, un conjunto de conocimientos, criterios que pueden tomar la modalidad de un instrumento que permita, desde el recorte disciplinar, orientar la acción en diferentes momentos del proyecto y fortalecer la mirada y percepción del/la diseñador/a. Habilita la reflexión profunda, estimula el pensamiento crítico y en concordancia, fortalece el pensamiento creativo desarrollando las capacidades para analizar, integrar y vincular diferentes aspectos y variables contextuales y específicas del quehacer en diseño industrial. Permite la conceptualización, aspecto presente en diferentes tramos de todo proceso de diseño.*

¿Es la concepción convencional de una "Teoría", y en particular en y del diseño la que debe formar al futuro/a diseñador/a industrial ante los nuevos escenarios de actuación e inserción profesional? Reconocer posibilidades pero se recupera como corolario parcial, la

opinión

de

Aznar (2019) en relación a la enseñanza del diseño y los programas, visualizando la falta de coincidencia "(...) con la realidad de los tiempos, así como las materias teóricas que acompañan al proyecto tienden a ensimismarse en sus planteamientos. El conocimiento no encuentra un discurso fluido que se alinee en los nuevos planteamientos y problemas surgidos en la sociedad".

El argumento es un **razonamiento para probar o demostrar una proposición, una decisión** y, en todo proyecto de diseño, las decisiones fundamentadas permiten coherencia y un encuadre que orienta el proceso. La argumentación en diseño presenta varios "pliegues" aludiendo a formas, usos y potencialidades, generalmente asociadas a la propia dinámica del proceso de diseño y en la formación, motivo de abordaje en cada asignatura de carácter proyectual. Ahora bien, ¿cuáles son las formas y usos posibles?:

Y aportando a la mirada sobre argumentación, recuperando la mirada de Enzo Mari¹ desde la concepción del proyecto propio e impropio y en relación a la investigación y el proyecto, centrada en la argumentación: "Imaginar experiencias que aún no han tenido lugar supone investigar y, a la vez, la necesidad de comunicar, primero a sí mismo y después a los demás, aquello que aún no se ha experimentado de forma directa o completa". Un diseñador/a necesita la capacidad para desarrollar argumentos y la habilidad para comunicar, argumentando.

El proyecto es la base y centro de todo diseño. Implica un proceso que puede seguir distintas rutas o modelos, enfoques o aportes, pero un proyecto es la actividad que **permite anticiparse a una realidad que hoy no existe**, habilitando la gestación mediante la búsqueda, detección, selección, generación y desarrollo, guiados por las fases básicas de análisis, generación o creación y desarrollo o producción que permitan validar finalmente la solución planteada. Hoy, el proyecto puede tomar distintos matices ante la apertura y permeabilidad del propio desarrollo disciplinar y de una realidad compleja que también ha facilitado la ponderación de aspectos derivados del trabajo proyectual como la transferencia del pensamiento de diseño a otras áreas, incluyendo la educación.

La Teoría Argumentativa del Proyecto, se concibe como **un espacio que habilita y promueve la reflexión crítica sobre una base conceptual y una serie de instancias orientadas y progresivas que permitan ver con detenimiento la realidad del diseño**, diferentes paradigmas, enfoques y debates disciplinares, desde miradas y experiencias diversas que promuevan el ejercicio de explorar, analizar y detectar características, acciones, patrones, emergentes que nutran y desarrollen el pensamiento proyectual, argumentando desde la reflexión teórica hacia la práctica teórica que habilita la investigación proyectual.

Hoy se necesita que **el/la Diseñador/a se adapte a diferentes contextos, atento a diversos estímulos, articulando distintos tipos de conocimientos, saberes y profesiones u oficios, sensible a las necesidades de las personas y el entorno para detectar oportunidades de intervención hoy ampliadas más allá del producto, vislumbrando y argumentando su mirada y decisiones alrededor de realidades tan cambiantes y complejas.**

Porque además, en una escala concreta y progresiva de la formación, el recorrido que inicia con una necesaria introducción a la cultura proyectual para después comenzar a adquirir la

¹ Mari, E (2021). *Proyecto y Pasión*. Gustavo Gili.

capacidad de analizar la historia de la cultura proyectual debe seguir desarrollando la capacidad de análisis hacia la reflexión crítica, la integración de miradas, conceptos y experiencias para **discernir, detectar y decidir desde argumentos sólidos, capacidad que requiere tiempo, orientación y estímulos.**

Capacidades a promover en el alumno

- **Comprender los contextos globales y locales y su incidencia** en los procesos del diseño industrial.
- **Valorar y articular los factores sociales, culturales, económicos y ambientales** que intervienen en el diseño de productos, servicios, sistemas y experiencias centradas en las personas.
- **Desarrollar el pensamiento crítico y creativo** en el diseño industrial, facilitando el abordaje de problemas complejos para la innovación.
- **Desarrollar procesos de investigación en el campo disciplinar** del diseño industrial, como fundamento para la toma de decisiones proyectuales contextualizadas.
- **Trabajar en equipo de manera colaborativa, respetando la diversidad** de miradas y participando activamente en las decisiones que atraviesan el proceso de diseño.
- **Asumir el compromiso y la responsabilidad por el propio desarrollo** profesional y la formación a lo largo de la vida.

Equipo docente:

Profesora Titular Laura Tsuru
 Profesora Adjunta Interina Fabiana Augusto
 Profesoras/res Asistentes Romina Alday y Claudio Zalazar
 Profesoras/es Asistentes Interinos/as Fabián Colina, Eliana Fernández Fortunato, Laura Giorgiotti y Luisina Otero

Programa de cátedra – Contenidos y ejes temáticos

UNIDAD TEMÁTICA INTRODUCTORIA. TEORÍA ARGUMENTATIVA, el sentido en DISEÑO INDUSTRIAL. Teoría: Concepto. Teoría en las disciplinas proyectuales. La Teoría en y del Diseño. El rol de la argumentación en el diseño. Teoría Argumentativa del Proyecto: concepción, intenciones y propuesta general.

UNIDAD TEMÁTICA I. TEORÍA ARGUMENTATIVA para RECONOCER. Perspectivas sobre el Diseño Contemporáneo. Paradigmas y diseño: Análisis desde los conceptos de permanencia y cambio. Los debates disciplinares: Diseño para la innovación, miradas múltiples y tensiones actuales. Sobre los desafíos del diseño: aportes desde el buen diseño, el buen vivir y el bien común. El valor de la escritura académica y en diseño.

UNIDAD TEMÁTICA II. TEORÍA ARGUMENTATIVA para ANALIZAR. Diseño contemporáneo en primera persona: experiencias situadas de egresados/as. El diseño industrial hoy: diversidad de

enfoques, ámbitos de trabajo y problemáticas. Redefiniciones del concepto de producto en diseño industrial: servicios, sistemas y experiencias. Transformaciones del campo profesional: cambios, tensiones y nuevos desafíos. Capacidades, roles y responsabilidades del diseñador/a contemporáneo. El rol de la comunicación visual y narrativa en la argumentación de proyectos.

UNIDAD TEMÁTICA III. TEORÍA ARGUMENTATIVA para DISEÑAR Análisis de proyectos desde marcos críticos: paradigmas, debates disciplinares y contextos. El diseño como práctica argumentativa: diseñar es tomar posición, no solo resolver. Problemas como oportunidades: el reencuadre proyectual como práctica reflexiva. El valor proyectual desde la innovación y consideración de impactos. Mirada ampliada de productos, sistemas, servicios y experiencias. Criterios para revisar un proyecto: supuestos, aspectos, actores, contextos. Herramientas y recursos disponibles y posibles. El rol de la oratoria, el apoyo visual y escrito en la comunicación de la argumentación en un proyecto.

UNIDAD TEMÁTICA IV. TEORÍA ARGUMENTATIVA para INNOVAR. Diseño en contexto: oportunidades para innovar en vinculación con el medio. Problemáticas situadas: lectura crítica de escenarios reales para la acción e intervención desde el diseño. La vinculación con el medio como eje de la formación profesional. Actores y formas de intervención: Medio productivo. Profesional. Sector emprendedor. Organizaciones Sociales. Organismos Públicos. Investigación y Desarrollo. Comunidades. Formas y roles del diseño en acción: Experiencia de análisis crítico y detección de oportunidades para innovar desde el diseño, a partir de situaciones reales junto a actores del medio involucrado.

UNIDAD TEMÁTICA FINAL. TEORÍA ARGUMENTATIVA, el sentido como DISEÑADOR/A INDUSTRIAL Diseñar con sentido: síntesis, reflexión y posicionamiento. Ciclo de aprendizajes y construcción hacia una mirada profesional. Diseño, práctica situada, reflexiva y proyectiva.

Objetivos específicos (según Contenidos y ejes temáticos)

- . **Comprender críticamente el diseño industrial contemporáneo** en relación con sus paradigmas, debates disciplinares y problemáticas emergentes mediante el análisis de marcos teóricos y contextos socioculturales diversos.
- . **Reconocer los escenarios actuales que habilitan intervenciones en diseño industrial**, diferenciando productos, servicios, sistemas y experiencias mediante el análisis de casos y la reflexión crítica construida colectivamente.
- . **Argumentar críticamente oportunidades de diseño** e innovación en contextos reales, a partir de situaciones emergentes del entorno local, en diálogo con actores relevantes del territorio, integrando teoría y práctica desde una perspectiva social y ambiental.
- . **Introducir a la investigación proyectual como práctica** que produce conocimiento en diseño industrial, integrando el ejercicio de la argumentación orientado a la detección de oportunidades de innovación y diseño.
- . **Desarrollar la construcción de un posicionamiento profesional ético, reflexivo y situado**, a partir del análisis de diversas perspectivas teóricas y experiencias del campo del diseño industrial.

Los cinco objetivos generales como espacio TAP consideran conocimiento, acción y disposición habilitando una experiencia educativa coherente al único propósito de **facilitar** espacios de **reflexión crítica** en torno al **diseño contemporáneo** y sus debates disciplinares, y **estimular** en

el/la

futuro/a

diseñador/a industrial la capacidad de **intervenir e innovar con análisis riguroso, sensibilidad social y respeto** por la **diversidad cultural y ambiental**.

Metodología

La modalidad del espacio Teoría Argumentativa del Proyecto se propone desde una **progresión por momentos, divididos por las unidades temáticas** y fortalecidos mediante la conexión y relación entre las propuestas de abordaje de los contenidos, recurriendo a la iteración orientada a recuperar aprendizajes, estimulando la integración y contextualización de contenidos abordados a lo largo de un semestre diagramado intenso en experiencias y preciso en contenidos conceptuales claves hacia el fortalecimiento de la reflexión crítica, teórica y propositiva que habilita el ejercicio de la argumentación para la toma de decisiones a lo largo de todo proyecto de diseño.

Lo que caracteriza al diseño por momentos es **la progresión que refuerza y retoma conceptos y reflexiones para ejercitar el análisis crítico desde acciones que sean transferibles a las prácticas** de proyecto, a la aplicación. El desafío es demostrar que un espacio convencionalmente asociado a la reflexión crítica y teórica puede -y debe- ser un espacio de acción y práctica.

La **modalidad es presencial**, pero se facilita el material en soportes virtuales en plataforma en acuerdo con el equipo docente, dejando la posibilidad de adaptar y/o complementar modos, acorde a las necesidades y emergentes del grupo y ciclo.

Se proponen distintas estrategias según el momento y sentido de cada unidad temática, incorporando formatos que habiliten el trabajo colaborativo y en equipo pero facilitando también, recursos y opciones para el trabajo autónomo:

- . **Exposiciones** como instancias teóricas necesarias para la organización y comprensión durante el cursado. Pueden incluir demostración y ejemplificación para facilitar la aprehensión habilitando siempre la adaptación y promoviendo la reflexión y producción en equipo y personal.

- . **Seminarios** como instancias introductorias que permiten reconocer y profundizar enfoques, conceptos y planteos en búsqueda de detectar características y distintivos, impulsando el posicionamiento personal. En estas instancias se promueve complementar en ocasiones con **debates** alrededor de algún disparador en particular que facilite potenciar la reflexión y el intercambio de ideas y posicionamientos.

- . **Talleres** como momentos de intercambio y producción para el abordaje y resolución de trabajos propuestos, complementados, eventualmente, con **trabajo de campo** en la instancia particular denominada teoría argumentativa para innovar como instancia de transferencia y práctica propuesta.

- . **Proyectos de Trabajo**, como formato que habilita orden y organización para desarrollar un proyecto con fines determinados según el momento y planteo del espacio curricular.

Evaluación

Diagramar modos e instancias de evaluación en un espacio crítico y reflexivo, considerando enfoque disciplinar y pedagógico, implica ponderar cómo será el proceso de acompañar, reflexionar y registrar en este camino progresivo del semestre al/la estudiante. Cómo logra demostrar, desarrollar y potenciar el reconocimiento, aplicación y transferencia de todos los contenidos a lo largo del semestre y cómo logra integrar, profundizar y evidenciar sus

aprendizajes y potencialidades al momento de finalizar este tramo de cursado, en la instancia final.

Por lo tanto, se plantean tres formas de evaluación para estudiantes:

Instancia de **valoración diagnóstica**, un intercambio que permita recuperar y valorar aprendizajes y saberes previos, momento que será clave para introducir sentido, objetivos y modalidad del espacio curricular.

La **evaluación formativa** es clave para favorecer la retroalimentación y la reflexión que implica todo proceso. Cada clase es una oportunidad para la evaluación formativa con diferentes recursos, considerando siempre la dinámica en taller y en auditorio, además del número de estudiantes y grupos.

Las instancias de **evaluación sumativa** serán formalizadas al final de cada trabajo práctico y la modalidad será a partir de matrices de valoración globales diseñadas para evidenciar dimensiones y aspectos considerados, diferenciando el nivel de desempeño y considerando comentarios y observaciones que permitan ampliar el intercambio y las devoluciones además del porcentaje y nota asignada.

Como **cierre de la materia**, se propone la confección de un dossier que reúna la selección sobre criterios socializados en el último encuentro, realizada desde la percepción del estudiante. Será un recurso evaluado como integración final e individual.

En total, se proponen **4 trabajos prácticos evaluados y una evaluación final** en la clase de cierre.

Condiciones de aprobación. Respetando las condiciones del Régimen de Estudiantes vigente según art. 6 de la Ordenanza OHCD 148/2007 son requisitos a respetar la asistencia a clases en un porcentaje no inferior al 80% y aprobar el 100% de los trabajos prácticos y/o evaluaciones propuestas.

Para aprobar, la nota mínima es 4 (cuatro) o más en todas las instancias.

La asignatura permite la aprobación por Promoción, condición que se logra con una calificación mínima de 7 (siete) o más en todas las instancias.

Se permite la recuperación de un trabajo práctico.

Examen. El examen final para estudiantes regulares será teórico y práctico, contemplando todas las unidades temáticas. El examen para estudiantes libres, se sujeta a las pautas establecidas por Régimen de Estudiantes: una instancia teórica que debe ser aprobada para acceder a una segunda instancia práctica.

Bibliografía básica

La bibliografía implica revisión y actualización ciclo a ciclo, habilitando siempre la posibilidad de adaptar y considerar cambios o sugerencias producto del trabajo en equipo. Se contempla la generación de material propio como espacio curricular, que complemente las clases teóricas y considere recorrido de lecturas y orientaciones, una intención que será abordada como equipo siempre, impulsando el trabajo consensuado y en colaboración, respetando el comienzo de un nuevo espacio compartido.

Bibliografía Básica

Aznar, C. (2019). Incidencia y reflexión. Pensamientos en torno al diseño de producto. Obra propia.

Chiapponi, M. (2024). Visiones e innovaciones. Diseño para la transformación de la cultura material contemporánea. Infinito.

Campi, I. (2020). ¿Que es el diseño?. Gustavo Gili.
Dorst, K. (2017). Innovación y metodología. Nuevas formas de pensar y diseñar. Experimenta.
Fiell, P. (Ed.) (2003). El diseño del siglo XXI. Taschen.
García, R. (2006). Sistemas complejos. Conceptos, método y fundamentación epistemológica de la investigación interdisciplinaria. Gedisa.
Julier, G. (2022). Economías del Diseño. Experimenta.
Ledesma, M. y López, M. (Comp.) (2018). Retóricas del Diseño Social. Wolkowicz.
Leff, E. (2002). Saber ambiental. Sustentabilidad, racionalidad, complejidad, poder. Siglo Veintiuno.
Margolin, V. (2005). Las rutas del diseño. Estudios sobre teoría y práctica. Nobuko.
Manzini, E. (2015). Cuando todos diseñan. Una introducción al diseño para la Innovación Social. Experimenta.
Manzini, E. (2023). Habitar la proximidad. Ideas para la ciudad de los 15 minutos. Experimenta.
Mari, E. (2021). Proyecto y pasión. Gustavo Gili.
Norman, D. (2013). El diseño de las cosas cotidianas. Capitan Swing.
Pittaluga, M. (Comp.) (2020). Visiones sobre el rol social del Diseño. Wolkowicz.
Sparke, P. (2010). Diseño y Cultura. Una introducción desde 1900 hasta la actualidad. Gustavo Gili.
Thackara, J. (2016). Cómo prosperar en la economía sostenible. Diseñar hoy el mundo del mañana. Experimenta.

Bibliografía Complementaria

Bonilla, L. (Comp.) (2022). BioObjetos. Diseño + Ciencia. Wolckowicz.
Cambariere, L. (2017). El alma de los objetos. Una mirada antropológica del diseño. Paidós.
Escobar, A. (2017). Autonomía y diseño. La realización desde lo comunal. Tinta Limón.
Leiro, R. (2008). Diseño, estrategia y gestión. Infinito.
Montero, I. (2020). El diseño de nosotros mismos. Una lectura filosófica del diseño. Experimenta.
Nielsen, D. y Thurber, S. (2021). Conexiones creativas. La herramienta de las mentes innovadoras. Gustavo Gili.
Orozco Vacca, E. (2000). El objeto antrópico. Eudecor.
Small, K. (2023). Crear con conciencia. Ética práctica para el trabajo creativo comprometido. Gustavo Gili.
Vega, E. (2023). ¿Por qué nadie sabe qué es el diseño?. Arquitecturas.
Yanagi, S. (2021) La belleza del objeto cotidiano. Gustavo Gili.

Fecha Enero 2026

Firma
Aclaración