



Facultad de Arquitectura,
Diseño y Urbanismo
UDELAR



UNIVERSIDAD
DE LA REPÚBLICA
URUGUAY

Itinerario de proyecto

Recorridos posibles para la gestión del DCV

LICENCIATURA EN DISEÑO DE COMUNICACIÓN VISUAL



Carrera:

Licenciatura en Diseño de Comunicación Visual

Plan:

2007

Ciclo:

Formación

Área:

Proyectual

Nombre de la unidad curricular:

Itinerario de proyecto. Recorridos posibles para la gestión del DCV

Tipo de unidad curricular:

Taller

Carácter de la unidad curricular:

Optativa

Organización temporal:

Semestral

Docente responsable:

Cecilia Basaldúa (G3 subrogante), Beatriz Fernández Cordano (G3)

Equipo docente:

Sofía Michelini (G1), Micaela López (G1), Carolina Ocampo (G1)

Cecilia Basaldúa (G3 subrogante), Beatriz Fernández Cordano (G3)

Personas invitadas:

Leticia Varela (G2)

Diego Cataldo (G2)

Mariale Ariceta



Régimen de cursado:

Presencial

Régimen de asistencia y aprobación:

Es necesario cumplir con una asistencia igual o mayor al 85% de los encuentros. Se evaluará la participación y la realización de los trabajos propuestos.

Créditos:

3

Horas totales:

45 horas

Horas aula:

23 horas

Horario:

jueves de 18.30 a 21.30 hs

Fecha de comienzo:

19 de octubre

Fecha de finalización:

7 de diciembre

Año de edición del programa:

2023

Conocimientos previos recomendados:

Habilidades para llevar adelante procesos proyectuales de Diseño de Comunicación Visual.

Objetivos:

Itinerario propone introducir al estudiante en herramientas y técnicas para la formulación y gestión de proyectos de DCV, a través de la construcción colaborativa en modalidad de taller.

Para esto se plantea promover el análisis crítico de casos de estudio reales, a través de diversas perspectivas, que permitan generar criterios para la mejora de la planificación y gestión de proyectos de DCV.

Contenidos:

El curso trabajará en la identificación y el análisis de las diversas variables implicadas en la gestión de proyectos de DCV. Para esto se incorporarán nociones claves vinculadas a la organización de los procesos de ideación, planificación y formulación, así como se explorarán modelos para su desarrollo, implementación, seguimiento y cierre.

Ejes temáticos:

- La gestión de proyectos en el marco de la práctica del DCV. Definiciones, relevancia y complejidades. Necesidades específicas de los proyectos de DCV.
- Los métodos proyectuales, de pensamiento de diseño y propios. Alcances y limitaciones del Design Thinking como modelo. Identificación de buenas prácticas. Exploración y diseño de pautas de trabajo personales.
- Introducción a las metodologías ágiles. Técnicas que permiten adaptar la forma de trabajo a las condiciones del proyecto, con flexibilidad y celeridad en la respuesta para ajustar el proyecto y su ejecución a las circunstancias específicas del contexto.
- Exploración de herramientas para la organización de los procesos y del trabajo en equipos.

Metodología de enseñanza:

Las instancias de encuentros se dividirán entre clases de taller teórico-prácticas, de reflexión, debate y trabajo colaborativo entre pares, así como a partir de presentaciones de experiencias a través de personas invitadas.

En base al estudio de casos reales de proyectos de DCV —vinculados al ámbito público, al privado o de autogestión— se trabajará colectivamente en la reconstrucción de estas experiencias. A partir de su análisis desde diferentes perspectivas, se identificarán posibles planes de acción-gestión y las diversas metodologías de trabajo empleadas.

Se buscará sistematizar los distintos abordajes de gestión identificados a través de *hojas de ruta* aplicables a próximas instancias de gestión de proyectos de DCV a las que nos enfrentaremos. El resultado esperado es un repositorio colectivo de insumos, a modo de guía, que se irá ampliando en cada edición del curso.



Formas de evaluación:

En la evaluación se tendrá en cuenta la participación en las propuestas planteadas, así como del cumplimiento con el trabajo final grupal.

Bibliografía básica:

- Ariceta, Mariale. (2016). *Imposible hasta que no. De un impulso a un proyecto*. Montevideo: FCC, MEC. Recuperado de <https://www.empathylearn.com/imposible-hasta-que-no>
- Fabricant, R., Gardner, J., Gershbein, D. et al. (2019). *Collective Action Toolkit*. Frog, Capgemini Invent. Recuperado de <https://go.frog.co/l/95412/2022-05-24/6kx1dc/95412/1653417413yUGdAoNb/c.pdf>
- Jara, O. (2018). *La sistematización de experiencias: práctica y teoría para otros mundos posibles*. Colombia: Cinde.
- Resnick, Elizabeth. (2021). *Developing citizen designers*. London: Bloomsbury Visual Arts.
- Pilloton, Emily, Kuruvilla, Jince. (2009). *Design Revolution. The Toolkit*. Berkeley: Project H Design. Recuperado de <https://docplayer.net/39798752-Design-revolution-the-toolkit.html>
- Lupton, Ellen. (2011). *Intuición, Acción, Creación. Graphic Design Thinking*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Romano, Claudia. (2014). *Guía Introductoria para la formulación de proyectos*. Montevideo: Mec - Aecid. Recuperado de <https://www.gub.uy/ministerio-educacion-cultura/comunicacion/publicaciones/guia-introductoria-para-formulacion-proyectos>
- Roselló, D. (2013). *Diseño y gestión de proyectos culturales*. Bilbao: Ariel.
- IDEO (2015). *The Field Guide to Human-Centered Design*. Canadá: Ideo.org. Recuperado de <https://www.ideo.com/post/design-kit>