

UNIVERSIDAD DE LA REPÚBLICA
Facultad de Arquitectura ·
Escuela Universitaria Centro de Diseño

**Plan de estudio para la carrera de grado de la Licenciatura en Diseño Industrial:
perfil producto, perfil textil-indumentaria.**

El presente documento describe el proceso de creación del Plan de Estudios de la Escuela Universitaria Centro de Diseño (EUCD) iniciado en el año 2010. Contiene los antecedentes y fundamentación, los objetivos generales y específicos de dicho plan y una descripción de la estrategia desarrollada en el proceso de creación. Por su parte, describe aspectos generales del plan, como el perfil del egresado de la EUCD, la creditización y la estructura básica de sus perfiles. Finalmente, presenta el Ciclo de inicio, ciclo de orientación y ciclo de egreso con su correspondiente perfil.

1. Antecedentes y fundamentación

La ESCUELA UNIVERSITARIA CENTRO DE DISEÑO depende de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de la República desde noviembre de 2009 y se aprueba su Ordenanza de Grado en la sesión ordinaria del Consejo Directivo Central de la Universidad de la República del 8 de junio de 2010.

Esta ESCUELA UNIVERSITARIA se origina en el CENTRO DE DISEÑO INDUSTRIAL (CDI), institución creada a partir de la ley 15.903 de 1987 en la órbita del Ministerio de Educación y Cultura. Desde entonces, la formación de diseñadores industriales queda institucionalizada en una carrera terciaria en el sector educativo público.

El CDI funcionó desde 1988 hasta fines de 2009 como una institución de enseñanza terciaria pública y gratuita formando diseñadores industriales y diseñadores industriales opción textil-moda. Luego de un proceso de casi 5 años, en diciembre de 2009 ingresó a la Universidad de la República a través de la Facultad de Arquitectura, transformándose en junio de 2010 en la Escuela Universitaria Centro de Diseño.

Durante el período de funcionamiento del CDI poseía la hegemonía en la enseñanza del diseño industrial en el sector público nacional e incursionó en el ámbito de los estudios de posgrado en diseño creando un centro de posgrados a nivel del Mercosur.

En la interna del CDI se origina una dinámica que busca definir su intención de tener un nivel universitario, es decir de desarrollar sus actividades en un ámbito donde se desarrolle la enseñanza superior y la investigación al más alto nivel, revelando un signo de madurez que aporta a la superación y a la evolución continua que debe tener la institución como tal en todos

los conceptos mencionados anteriormente.

Esta búsqueda pone en cuestión su propuesta respecto de la enseñanza del diseño, y por ende, su plan de estudio. Esta instancia coloca como eje definir una concepción de educación superior que permita, más allá de la oferta de una carrera profesional, el desarrollo integral de las funciones universitarias de enseñanza, investigación y extensión.

La ESCUELA UNIVERSITARIA CENTRO DE DISEÑO tiene como fin promover y participar del desarrollo social y productivo del país, fomentando la calidad de vida de la sociedad en su conjunto, por medio de los conocimientos y prácticas del diseño.

Esto se logra a través de una formación integral de un estudiante que actúe a su egreso de manera comprometida en las distintas escalas y niveles de intervención del diseño en la sociedad, en base a una visión generalista que a la vez respeta las especificidades propias del diseño en sus diferentes perfiles y que integra la complejidad del abordaje del conocimiento.

Desde esta concepción la EUCD es depositaria de una propuesta pedagógica del CDI, cuyos principales conceptos son la generación y concepción de trabajo en base a equipos docentes, el estudiante como eje del proceso educativo, el fomentar y estimular la capacidad de análisis y el espíritu crítico, una concepción de enseñanza por ejes temáticos o centros de interés, propender a un sistema de enseñanza basado en propuestas activas, haciendo hincapié en el proceso educativo, más que en el resultado.

En tal sentido esta reformulación que se constituye en el presente Plan de Estudio integra la necesaria diversificación de la enseñanza, la flexibilización curricular e implementación del crédito como unidad de medida, una redimensión del concepto y las metodologías de enseñanza y evaluación; y una mayor integración de la enseñanza a actividades de investigación y de extensión.

La constitución de la Licenciatura en Diseño Industrial es resultado de la trayectoria institucional y de la necesidad de proporcionar una titulación de grado a una formación que posibilite el desempeño profesional y académico en el contexto de la actual educación universitaria, acorde a los niveles de formación y tipos de certificación que estipula la Ordenanza de Grado de la Universidad de la República.

Campo profesional

El campo profesional de la Licenciatura en Diseño Industrial se configura a partir de la posibilidad de incidencia del Diseño, como recurso para el desarrollo en sus diversas dimensiones, económica, social y cultural. Incidencia que atiende a necesidades específicas del sector productivo, en la promoción social y en las prácticas culturales.

Del mismo modo, la perspectiva del diseño ha adquirido relevancia en el abordaje interdisciplinario de los temas que ocupan a la sociedad actual y sus gobiernos. Es factor relevante en los procesos de inclusión social, desarrollo económico, preservación del medio ambiente y recursos naturales, lo que determina la necesidad de su desarrollo en un ámbito académico y profesional de status universitario, el cual requiere una formación de grado específica para instrumentarse.

La intervención del diseño en sus distintos sectores y el ejercicio liberal de la profesión, son los espacios fundamentales que constituyen el campo de acción de esta carrera en el marco del ámbito gubernamental nacional o departamental, entes autónomos y otras entidades análogas, así como el ámbito industrial y empresarial en general.

Campo disciplinar

Se define el campo disciplinar de la carrera a aquel configurado por el pensamiento del diseño en su alcance teórico y sus formas instrumentales, que son aplicables a dar soluciones a temas de relevancia de orden económico-productivo, socio-cultural y ambiental, de la sociedad actual. Se entiende el campo disciplinar además como el reconocimiento y la comprensión del alcance e impacto de las prácticas del diseño.

2. Objetivos de formación

La carrera tiene como objetivo formar estudiantes a nivel teórico conceptual y práctico en los distintos aspectos de la gestión del diseño: estratégico, logístico y operativo, en lo relativo a realizar aportes a la solución de problemas de interacción de las personas con el hábitat, materializables en planes, productos, sistemas de productos, servicios, protocolos procedimentales y otras formas innovadoras incluyendo a los recursos tecnológicos y materiales.

3. Perfil del egresado

Los egresados de la Licenciatura en Diseño Industrial serán capaces de intervenir, aportar y promover la calidad de vida de las personas de manera responsable, ética y técnicamente, a través de las distintas áreas y escalas de intervención del diseño, por medio del desempeño profesional y académico.

En tal sentido a través de esta práctica podrá, en los distintos ámbitos, elaborar diagnósticos, intervenir, monitorear, auditar y gestionar en general en los distintos niveles de planificación; formulación de políticas, programas, planes de distinta escala, proyectos, presupuestos, reglamentos y normativas, ya sea desde la perspectiva específica del diseño como así también a través de la conformación de equipos integrados por profesionales de diversas disciplinas.

Los egresados del perfil diferenciado Textil-indumentaria atenderán los aspectos relacionados a la indumentaria, los accesorios y otros usos del producto de la industria textil . Los egresados

del perfil diferenciado Producto atenderán los aspectos propios de los productos, sistemas y servicios que configuran soluciones para los ámbitos doméstico, industrial, comercial y urbano entre otros.

a. Competencias generales del egresado:

- **Identificar e interpretar** los distintos niveles de la realidad susceptibles de ser abordados desde la perspectiva del diseño.
- **Manejar** los saberes teóricos, conceptuales, procedimentales y técnicos para el diagnóstico e intervención en la solución de problemas de interacción de la persona con el hábitat.
- **Reconocer, prospectar y proyectar** el alcance e impacto de la disciplina y la acción profesional inherente en la realidad actual y futura.
- **Transferir y/o comunicar** de manera clara y precisa la información acerca de conceptos, procesos, productos y demás resultados de su labor profesional y académica.
- **Manejar** los saberes teóricos y prácticos apropiados para el desarrollo de las funciones universitarias fundamentales.
- **Propender** a la formación permanente en el ámbito académico por medio de actualizaciones, especializaciones, posgrados.
- **Mantener** una actitud proclive a la investigación, proactividad y pensamiento crítico.

b. Competencias específicas del egresado

- Formular, evaluar y ejecutar proyectos propios de la disciplina.
- Conocer procesos productivos, tecnologías inherentes a los mismos, características y propiedades de los materiales, para su uso apropiado.
- Manejar técnicas y recursos de representación, modelización y comunicación.
- Manejar los diversos recursos metodológicos inherentes al campo disciplinar.
- Identificar, definir e interpretar problemas en los que el diseño pueda proveer soluciones. Realizar un análisis contextual de la realidad, estudios prospectivos, estudios de tendencias, evaluaciones de impacto socio-ambiental y evaluaciones del ciclo de vida de los productos.
- Intervenir creativamente, innovar y generar emprendimientos.
- Gestionar el diseño en sus distintas dimensiones.
- Integrar y configurar equipos interdisciplinarios y de alto rendimiento, con la debida responsabilidad y compromiso con la sostenibilidad, a partir de un sentido ético ante la sociedad y el hábitat.

4. Denominación del título

Se expedirá un único título de Licenciado en Diseño Industrial, con dos perfiles diferenciados:

Licenciado en Diseño Industrial perfil Textil-indumentaria, atendiendo aspectos relacionados a esta última, a los accesorios, a la industria textil y a otros usos del producto de esta industria.

Licenciado en Diseño Industrial perfil Producto, atendiendo aspectos propios de los productos, sistemas y servicios que configuran soluciones para los ámbitos doméstico, industrial, comercial y urbano.

5. Duración de la carrera y créditos mínimos de la titulación

El tiempo curricular de la carrera es de un mínimo de 4 años, desarrollados en 8 semestres, debiendo completar 360 créditos en cualquiera de sus perfiles.

6. Descripción de la estructura del Plan

En atención al carácter de la formación en diseño, a la articulación y flexibilización curricular, el plan de estudios se estructura en tres ciclos, con cuatro áreas de formación, basado en unidades curriculares con actividades obligatorias, optativas y electivas, con trayectos que definen, en principio, dos perfiles: Textil-indumentaria y Producto.

Las áreas de formación se distribuyen con diverso peso en los distintos ciclos de la carrera, alternando unidades curriculares permitiendo realizar abordajes complejos de los conocimientos y prácticas en juego.

Esto se fundamenta en el desarrollo de un modelo de formación integrado tanto a través de la Unidad Proyecto, como de espacios donde concurren las áreas y los diversos contenidos presentes en las unidades curriculares.

Estos ciclos, áreas de formación y modalidades permiten el desarrollo integral y equilibrado de la carrera que realizan los estudiantes, habilitando recorridos diversos en función de su desarrollo e inquietudes, dentro de los que se incluye la curricularización de actividades de extensión e investigación.

a. Áreas de formación

El plan consta de cuatro áreas de formación: Área Proyectual, Área Teórica Metodológica, Área Tecnológica y Área Gestión de Proyectos, con unidades curriculares de cursado: obligatorias, opcionales o electivas, articulando la integralidad de sus funciones.

ÁREA PROYECTUAL

El Área Proyectual se configura como eje de la carrera; es un espacio de generación e integración de saberes donde convergen y se llevan a la práctica los conocimientos adquiridos en las diferentes áreas que conforman el plan, ejercitando de este modo el carácter interdisciplinario del diseño.

Esta área tiene como finalidad aportar y generar los conocimientos esenciales para desarrollar la actividad proyectual, promoviendo la reflexión y discusión colectivas y favoreciendo la construcción de un espíritu crítico, ejercitando la actividad creativa en torno a la solución de problemas de diseño.

Brinda también los conocimientos necesarios para la aplicación y exploración del potencial de técnicas y recursos para representar y realizar modelos (en perfil textil-indumentaria: muestras, contramuestras, moulage; en perfil producto: modelos, maquetas y prototipos) de los productos y soluciones de diseño en general para la actividad proyectual.

Esta área comprende las sub-áreas: DISEÑO Y REPRESENTACIÓN.

SUB-ÁREA DISEÑO

Tiene como objetivos promover una aproximación analítica, crítica y estructurada al proyecto de diseño. A través de la aplicación de metodologías proyectuales y el estímulo de la creatividad, busca formar individuos capaces de generar soluciones innovadoras a problemáticas de diversa índole. La actividad creativa se ejercita en torno a la solución de problemáticas supuestas y reales, apoyadas con el desarrollo de funciones de extensión e investigación.

Fomentar la investigación y experimentación con distintos materiales y sus posibilidades expresivas mediante diversas técnicas y herramientas; así como la interacción con otras áreas del conocimiento, actores de la industria y de la sociedad en general, a través de actividades de extensión e investigación.

SUB-ÁREA REPRESENTACIÓN

La sub-Área de Representación tiene como objetivo general promover y generar conocimientos, capacidades y destrezas mediante los recursos y medios gráfico-expresivos y codificados, que posibiliten a los estudiantes tanto desarrollar procesos de creación como prefigurar y representar las etapas que componen el diseño de Producto y el diseño Textil; abordadas desde la fase de ideación pasando por la constructiva y llegando a la de comunicación. El sub-Área prevé la existencia de laboratorios/talleres asistenciales.

ÁREA TEÓRICA METODOLÓGICA

Los objetivos del Área son el estudio

- Del diseño desde la dimensión teórico conceptual, sobre la base de la reflexión crítica en torno a una práctica social y en sus abordajes filosóficos, éticos, estéticos, históricos y metodológicos; sus disciplinas subsidiarias; su articulación con éstas y su acción en la sociedad y la cultura.
- Del denominado Pensamiento de Diseño, así como el Pensamiento Proyectual y demás características específicas de las disciplinas proyectuales.

- De los conocimientos y saberes inherentes a la gestión del diseño en sus distintas dimensiones: estratégica, logística y operativa.
- De la aplicación de los saberes teórico-conceptuales; metodológicos, comunicacionales, históricos, sociológicos y de las demás disciplinas teóricas subsidiarias, así como el Pensamiento de Diseño y Pensamiento Proyectual, tanto para la Gestión del Diseño como para el desarrollo del Proyecto específico de diseño, en la dimensión operativa.

Esta área comprende las siguientes sub-Áreas: TEÓRICA CRÍTICA, METODOLÓGICA Y SOCIAL.

SUB-ÁREA TEÓRICA CRÍTICA

Los objetivos de la sub-Área son investigar y desarrollar el abordaje teórico de las disciplinas proyectuales y del diseño en su condición transdisciplinaria, y la comprensión del alcance del pensamiento del diseño y su aplicación específica en el análisis de las diferentes formulaciones conceptuales y las soluciones, procesos y productos. Investigar y desarrollar la capacidad de análisis e interpretación de las modalidades de pensar y ejercer el diseño, a partir de formulaciones teórico conceptuales, del discurso de los distintos diseñadores, así como de los propios objetos por ellos diseñados. Investigar las manifestaciones estéticas relevantes, de una manera sistemática. Aportar los elementos necesarios para el desarrollo de la observación, percepción y conceptualización del diseño y su práctica, como de la prospección de la situación futura del diseño.

SUB-ÁREA METODOLÓGICA

Los objetivos generales de la sub-Área son investigar y desarrollar una metodología sistemática para abordar, analizar y resolver desde una perspectiva analítica y crítica distintos aspectos de la gestión del diseño y la formulación, evaluación y realización del proyecto. Investigar y desarrollar las herramientas metodológicas para la solución de problemas y proyectos de diseño, la prospectiva, así como la investigación y extensión en la disciplina en general.

SUB-ÁREA SOCIAL

Tiene como objetivo analizar el diseño, los cambios y sus relaciones con el sistema socioeconómico-cultural del entorno. Abordar el diseño en su dimensión comunicacional, así como en sus aspectos psicológicos, sociales y antropológicos. Desarrollar en el estudiante la capacidad de investigar en el campo del diseño a través del buen uso de la observación y la presentación de una metodología sociológica de la investigación.

ÁREA TECNOLÓGICA

El objetivo del área Tecnológica es formar en aspectos técnicos y metodológicos necesarios para la adquisición de conocimientos, capacidades y destrezas que posibiliten elaborar, desarrollar y proponer los atributos técnicos, matéricos, tecnológicos y de procesos para la materialización del proyecto de diseño.

Se pondrá énfasis en todo el ciclo de vida del producto, en referencia a la eficacia técnica y sustentable, donde impere el respeto hacia la sociedad y el medio ambiente.

Tenderá a promover el desarrollo de vínculos con sectores productivos y la sociedad en su conjunto para identificar problemas y socializar los conocimientos de acuerdo a las necesidades particulares de cada ámbito.

ÁREA GESTIÓN DE PROYECTOS

Los objetivos son capacitar teórica y prácticamente en la Gestión Estratégica de Proyectos de Diseño en relación al binomio producto - servicio, las unidades productivas y los procesos.

Desarrollar la sensibilidad y capacidad analítica orientadas a la detección de nuevos espacios de desarrollo socio-económico vinculados al diseño.

Comprender y manejar herramientas relacionadas a los problemas de la Administración, así como construir una imagen de la realidad actual del desarrollo y aplicación de esta técnica en las empresas / organizaciones. Situar esta problemática en relación con su futuro desempeño como diseñador. Introducir al estudiante en los conceptos de la evaluación económico-financiera orientada a la toma de decisiones.

b. Ciclos

La estructura del plan se organiza en tres ciclos.

El **ciclo de inicio**, de un año de duración, será común a los perfiles de la carrera, brindará una formación general equivalente a otros ciclos iniciales de Facultad de Arquitectura e incluirá elementos introductorios específicos.

El **ciclo de orientación**, de dos años de duración, desarrollará la especificidad de los contenidos teóricos, técnicos operativos y profundizará en los procesos de diseño de cada perfil, sin perder de vista la integración de saberes, cada vez más profundos y complejos.

El **ciclo de egreso** de un año de duración, incluirá la profundización en el pensamiento proyectual y la generación de conocimientos propios del grado.

Es el espacio de la práctica pre profesional en vinculación con actividades de extensión y relacionamiento con el medio y del Trabajo de Grado.

c. Perfiles

Se plantea la estructura de dos trayectos posibles que definen dos perfiles.

Licenciado en diseño Industrial - **Perfil Producto**

Licenciado en diseño Industrial - **Perfil Textil-indumentaria**

d. Tipos de unidades curriculares

La estructura del Plan distribuye diversos tipos de unidades curriculares, poniendo énfasis en espacios de vinculación disciplinar, tanto para la formación como para los modos de evaluación.

Los tipos de unidades curriculares previstos son: asignaturas, laboratorios, talleres, seminarios, unidades de proyecto y practica pre profesional.

Estas unidades curriculares se configuran en actividades obligatorias, optativas y electivas.

Las unidades curriculares **obligatorias** son aquellas que todos los estudiantes deben cursar.

Las unidades curriculares **optativas** son aquellos que el estudiante puede elegir para definir el trayecto/perfil que desee seguir y de acuerdo a sus intereses personales dentro de la oferta que prevea la carrera.

Las unidades curriculares **electivas** son aquellos cursos que el estudiante puede elegir libremente de otras carreras de acuerdo a sus intereses. Estas serán propuestas por el estudiante y analizadas y aprobadas por la Comisión de Carrera de forma previa a su cursado.

La **Unidad de Proyecto** es un espacio de integración disciplinar.

Es un espacio de enseñanza y aprendizaje que pone en juego los contenidos de las unidades curriculares de diversas áreas a través de un proyecto integral, de evaluación conjunta.

La **Práctica Pre profesional** implica una experiencia de acercamiento a la práctica profesional en condiciones reales vinculada a diversos agentes sociales, para el desarrollo de un proyecto ya sea de carácter técnico, de investigación o extensión. Ésta se constituye en la unidad de proyecto del octavo semestre.

El **Trabajo de Grado** será una actividad tutorada, en el cual el estudiante desarrolla un trabajo final original que dé cuenta de la apropiación de las herramientas y contenidos que ha adquirido durante el recorrido de su formación. Este trabajo se constituye una demostración de las destrezas necesarias para el trabajo profesional; por ello, podrá tener un formato de monografía, proyecto u otro.

En todos los casos el mismo debe conjugar el interés del propio estudiante, una contribución a la conformación de un perfil específico de egreso y un aporte a la comunidad académica.

La temática a abordar podrá contemplar las tres funciones universitarias y generar espacios de articulación e integración docencia-extensión-investigación. El tema será planteado por el estudiante según su interés con la aceptación de la Comisión de Carrera y podrá ser realizado a partir del séptimo semestre.

e. Organización temporal de los cursos

Los cursos se organizarán en formato semestral, para los 4 años de la carrera.

Serán propuestas las articulaciones y ajustes respecto a la organización temporal de otras carreras.

f. Articulaciones previstas con otras carreras

La Licenciatura de Diseño Industrial se ordenará académicamente tendiendo a la articulación con otras carreras de grado.

La formación que ofrece el ciclo de inicio posibilitará la continuidad de los estudios en otras carreras de la Facultad de Arquitectura.

g. Créditos

Cada crédito, que equivale a quince horas de actividad, estará en relación a las horas de trabajo insumido por las actividades que desarrolla el estudiante, incluyendo tareas presenciales, trabajos a través de plataformas virtuales, así como también actividades de campo y tareas domiciliarias.

Las actividades desarrolladas en las distintas funciones universitarias, tanto investigación como extensión además de la enseñanza, serán acreditadas según su modalidad de cursado, ya sean implementadas en los cursos obligatorios, optativos o electivos.

7. Contenidos básicos y créditos mínimos de las áreas de formación

El estudiante deberá cumplir con créditos mínimos a través de las actividades desarrolladas en cada área: Área Proyectual: 149 C, Área Teórica Metodológica: 79 C, Área Tecnológica: 65 C, Área Gestión de Proyectos: 20 C, más cursos electivos y opcionales libres para alcanzar los 360 créditos mínimos de para su egreso.

ÁREA PROYECTUAL

Núcleos temáticos de la SUB-ÁREA DISEÑO:

Diseño (Diseño, Diseño de producto, Diseño textil-indumentaria)

Comprende los contenidos propios de la cultura del proyecto y las herramientas necesarias para manejar su complejidad, integrando los saberes provenientes de las demás áreas. Abarca desde el manejo de los conocimientos de composición y morfología, hasta los procesos de desarrollo y ejecución de proyectos en relación con el medio.

Estos contenidos están orientados a:

- Desarrollar las habilidades necesarias para definir conceptual, formal y tecnológicamente productos, sistemas y/o servicios.
- Desarrollar las habilidades necesarias para definir y manejar las características morfológicas y comunicacionales de los productos; así como aquellas necesarias para tener

una visión integral del proyecto y de la interacción con su entorno, considerando factores como la factibilidad económica y la viabilidad productiva.

- Desarrollar habilidades en el manejo de metodologías proyectuales que permitan controlar la complejidad del proyecto, involucrando las diversas variables que intervienen en el proceso proyectual (tecnológicas, funcionales, comunicacionales, económicas, ambientales).

Identidad Visual

Comprende los contenidos necesarios para:

- Adquirir los fundamentos básicos del lenguaje visual: forma, color, tipografía, síntesis, composición. Trabajar con el estudiante en la sintaxis de la imagen para la resolución de mensajes visuales, con énfasis en el concepto de identidad.
- Desarrollar la capacidad de analizar, conceptualizar y resolver problemas de comunicación visual de pequeña y mediana complejidad, relacionados con temáticas directamente vinculadas a su producción en las demás cursos y asignaturas del Área Proyectual.
- Realizar una aproximación a la interdisciplinariedad, mediante la integración teórica y práctica de proyectos y trabajar sobre el concepto de identidad en su totalidad, introduciendo problemáticas cotidianas en los proyectos de comunicación visual, con el fin de estimular la actuación del estudiante como operador cultural comprometido con la sociedad.

Diseño de Accesorios

Comprende los contenidos necesarios para introducir al estudiante al abordaje del proyecto desde los accesorios, reconociendo el rol de los mismos en la concepción de la indumentaria, así como la variedad de aspectos a considerar para su diseño; por ejemplo: la diversidad tipológica, la forma, la materia y las relaciones con los procesos productivos. El accesorio en su acepción de complemento abarca los elementos necesarios para completar el armado integral del atuendo, así como los accesorios de la indumentaria en sentido amplio. Puede extenderse también a complementos sin relación directa con la vestimenta, alcanzando accesorios textiles para el hogar, o la oficina, accesorios para muebles, etc.

Núcleos temáticos de la SUB-ÁREA REPRESENTACIÓN:

Representación codificada y Dibujo

Comprende contenidos que permiten formar al estudiante en los conceptos, habilidades y destrezas que posibilitan desarrollar su percepción visual y sensibilidad ante el color, logrando un buen dominio tanto de los medios de representación a mano alzada, como de herramientas para poder generar y comunicar el proyecto. Paralelamente introduce al estudiante en la profundización del dibujo codificado cuyo objetivo es la representación de

los aspectos formales y dimensionales del producto en estudios preliminares como finales para producción del mismo.

Informática

Comprende contenidos y conceptos teórico-prácticos de los programas de edición de gráficos vectoriales, edición de imágenes, maquetación editorial, edición y creación de modelos 3D y CADD, capacitando al estudiante para el trabajo en distintos ambientes virtuales.

Fotografía

Comprende contenidos que permiten conocer y valorar las posibilidades de la fotografía para documentar y representar personas y objetos, aplicando las técnicas fotográficas en la presentación y representación de las propuestas de diseño.

ÁREA TEÓRICA - METODOLÓGICA

Núcleos temáticos de la SUB-ÁREA TEÓRICO CRÍTICA:

Introducción al pensamiento de diseño

Aporta al estudiante las capacidades básicas para el desarrollo de actividad académica en general, ecualizando conocimientos e introduciendo al estudiante a la perspectiva teórico-crítica, en las actividades generales de laboratorio y observatorio en cuestiones fundamentales de las disciplinas proyectuales y el pensamiento de diseño en sus dimensiones filosófico-ontológicas, metodológicas, históricas, éticas y estéticas, y su alcance e incidencia en la sociedad y la cultura.

Teoría del Diseño

Comprende el estudio de los tópicos que hacen al desarrollo de una Teoría del Diseño, desde la identificación e interpelación de las hipótesis fundamentales, la formulación de nuevas hipótesis y el desarrollo de la investigación en líneas específicas del diseño; del pensamiento de diseño y el pensamiento proyectual como estamentos singulares de las disciplinas cuyo objeto de estudio lo constituye la interacción de las personas con el hábitat. Aborda la valoración crítica de las metodologías para la evaluación y realización del proyecto y el desarrollo de la investigación imbricada en el proyecto; los alcances del pensamiento de diseño y del pensamiento proyectual; el desarrollo teórico-metodológico y el metadiscurso inherente a la interpretación e intervención sobre el hábitat; a la experiencia de usuario y a sus alcances e impactos.

Historia del Diseño

Comprende el abordaje de la producción historiográfica del diseño en relación con los

distintos paradigmas culturales de la contemporaneidad, proponiendo la investigación analítica relacionada a su incidencia en la producción de pensamiento propio del diseño y la actividad proyectual en la actualidad.

Núcleos temáticos de la SUB-ÁREA METODOLÓGICA:

Ergonomía

Comprende los conocimientos y habilidades para el análisis, evaluación, diseño y optimización ergonómica de productos, objetos – artefactos, sistemas en general y de comunicación gráfica, tareas, espacios habitables, estaciones y puestos de trabajo industriales, empresariales y en instituciones.

Brinda una formación básica en anatomía, fisiología, biomecánica, antropometría y factores ambientales que permitan la correcta adecuación de las soluciones. Asimismo el estudiante obtiene conocimientos técnicos acerca de la relación existente entre usuario, producto, actividad y contexto, que al aplicarlos permitan una congruencia óptima en las propuestas de diseño.

Metodología Operativa

Comprende los conocimientos y competencias asociadas al manejo de recursos metodológicos para la formulación, evaluación y realización de proyectos.

Propone el abordaje crítico de los distintos enfoques de la metodología proyectual, su potencial, alcances, implicancias y limitaciones.

Núcleos temáticos de la SUB-ÁREA SOCIAL:

Comunicación

Comprende las competencias comunicacionales relevantes para el desarrollo de una práctica proyectual responsable a nivel social y eficaz a nivel profesional. Introduce un marco teórico que permite promover una reflexión académicamente informada respecto a las cualidades significacionales del diseño como forma expresiva. Desarrolla la capacidad analítica de los estudiantes, potenciando su creatividad a partir de categorías comunicacionales específicas que les permitan planificar estrategias efectivas.

Sociología

Comprende los conocimientos para desarrollar la capacidad de investigación desde una perspectiva sociológica. Estudia los procesos sociales vinculables a la creación de productos de diseño. Introduce herramientas para el análisis y la elaboración de proyectos de diseño desde una perspectiva social responsable.

ÁREA TECNOLÓGICA

Núcleos temáticos del Área Tecnológica:

Tecnología Textil

Comprende contenidos que permiten generar competencias en el análisis crítico de los objetos textiles a través de sus procesos básicos de conformación. El estudiante incorpora los conocimientos de las propiedades de los distintos materiales más frecuentemente usados en el Diseño Textil. Desarrolla la capacidad de análisis respecto a materiales alternativos, combinaciones, diferentes procesos de producción y aspectos críticos. El estudiante conoce la naturaleza y las características particulares de un tejido como un elemento indispensable para la planificación de un proyecto textil, de indumentaria u otros. Incorpora nociones básicas del concepto de calidad.

Tecnología de Producto

Comprende contenidos que permiten generar competencias en el análisis crítico de los objetos a través de sus procesos básicos de conformación. El estudiante incorpora los conocimientos de las propiedades de los distintos materiales más frecuentemente usados en el diseño industrial de producto, en su amplio sentido. Desarrolla la capacidad de análisis respecto a materiales alternativos, combinaciones diferentes, procesos de producción y aspectos críticos: uniones, estabilidad, etc. Imparte los conocimientos básicos de las tecnologías que permiten verificar que sus proyectos reúnen las condiciones técnicas de factibilidad, de producción y funcionamiento: componentes, materiales, procesos de fabricación, resistencia mecánica, montaje y conservación. Incorporar nociones básicas del concepto de calidad.

Laboratorio Modelos y Maquetas

Comprende contenidos que permitan formar al estudiante en la realización de diferentes tipos de maquetas, modelos de control, modelos de presentación y prototipos. Emplea diferentes técnicas de construcción operando con diferentes materiales.

Laboratorios Tecnológicos

Comprende contenidos que permitan formar en metodologías de acercamiento a las técnicas y materiales, incentivando el espíritu experimental e innovador, poniendo en práctica los conocimientos adquiridos.

Técnicas de Moda

Comprende contenidos que permiten inscribir a la creación textil como forma de expresión en el contexto del diseño. Estimula el proceso creación-diseño-realización a partir de la materia, su estructura, y su tecnología. Obtiene productos textiles de alta calidad en cuanto a terminaciones, al plantear todos los conocimientos técnicos, manuales y profesionales de la

confección.

Corte y Modelaje

Comprende contenidos que permiten estudiar la figura humana, reconocer formas y volúmenes, para la propuesta de vestimenta. Realiza prototipos básicos para el estudio de los diferentes diseños, aplicar técnicas de interpretación para la realización de patrones e introduce al estudiante en el vocabulario técnico. Promueve el desarrollo, la investigación, la transformación, la relación, la modificación y la improvisación creativa, para la propuesta de sus proyectos. En el desarrollo de los cursos, el estudiante resuelve el modelaje y la confección, en temas específicos, con un desarrollo interpretativo.

ÁREA GESTIÓN de PROYECTOS

Núcleos temáticos del Área Gestión de Proyectos:

Marketing

La asignatura comprenderá contenidos que permitan introducir a los conceptos fundamentales del marketing orientado al estudio de necesidades, motivaciones, personalidad y actitudes de los consumidores como parte de un sistema cultural. Estudiar el proceso de decisión de compra y los diferentes modelos que lo explican.

Desarrollar una formación general en Marketing y abordar el planeamiento estratégico enfocándose en el desarrollo, la evaluación y la implementación de estrategias de marketing aplicadas a nuevos productos sustentadas en los conceptos de valor ofrecido a los clientes. Hacer foco en las decisiones a la hora de crear, desarrollar, lanzar y gerenciar nuevos productos y/o servicios.

Gestión de Proyectos de Diseño

Comprende contenidos que permiten introducir al estudiante en las herramientas y técnicas para la formulación y gestión de proyectos de diseño, profundizando las capacidades desarrolladas en Marketing aplicado a diseño de modo de poder evaluar de un punto de vista económico - organizacional un proyecto de diseño, así como el camino para su implementación. Gestionar la interacción entre las áreas de conocimiento de la administración y el diseño.

Comprende las etapas de desarrollo y organización de un proyecto, considerando la relación entre las actividades de diseño, la organización empresarial en su contexto socio económico y las personas involucradas. En este sentido es importante el desarrollo de una mirada crítica sobre el complejo socio-técnico que involucra el desarrollo y fabricación de un producto; tomando en cuenta los aspectos vinculados a la elección de tecnologías y los costos que hacen que un emprendimiento resulte competitivo.

Del mismo modo se desarrollan las capacidades para la definición de estrategias y proyectos de diseño, mediante la realización práctica de diagnósticos de la situación del

diseño en empresas y sectores productivos.

Gestión de la Propiedad Intelectual

Comprende contenidos que permiten formar al estudiante en conocimientos sólidos respecto de la protección legal de sus creaciones, de modo que el egresado reconozca hasta que punto se extiende su derecho, ya sea determinando las categorías jurídicas de protección a adoptar, como las medidas de precaución al momento de la divulgación de sus creaciones (en el proceso de producción como de comercialización).

Conocer las características normativas de la protección de las creaciones mediante cada uno de los institutos de Propiedad Intelectual.

Solucionar cuestiones prácticas fundamentales que involucran la defensa del titular de derechos en el caso de los distintos institutos de la Propiedad Intelectual, así como el registro de sus creaciones.

Manejar los riesgos en la oferta, utilización y comercialización de creaciones propias y ajenas a nivel nacional e internacional.

Distribución de créditos por ciclo y por áreas.

	Núcleos temáticos comunes	C
Ciclo de inicio		
área proyectual sub área representación sub área diseño	Representación codificada y dibujo, Informática (18C). Identidad Visual, Diseño (24C).	42
área tecnológica	Laboratorios	10
área teórico metodológica	Introducción al pensamiento de diseño, Comunicación.	20

	Núcleos temáticos textil	C	Núcleos temáticos producto	C
Ciclo de orientación				
área proyectual sub área representación sub área diseño	Representación codificada y Dibujo, Informática, Fotografía (24 C). Diseño textil-indumentaria, Diseño de Accesorios (50C)	74	Representación codificada y Dibujo, Informática, Fotografía (24 C). Diseño de Producto (50 C).	70
área tecnológica	Tecnología textil-indumentaria Laboratorios	50	Tecnología de producto Laboratorios	50
área teórico metodológica	Ergonomía, Comunicación, Historia del Diseño, Teoría del Diseño, Metodología Operativa.	45	Ergonomía, Comunicación, Historia del Diseño, Teoría del Diseño, Metodología Operativa.	45
área gestión de proyectos	Marketing	9	Marketing	9
Ciclo de egreso				
área proyectual sub área representación sub área diseño	Informática (3 C) Diseño textil-indumentaria. (30 C)	33	Informática (3 C) Diseño de Producto. (30 C)	37
área tecnológica	Laboratorio ensayos	5	Laboratorio de ensayos	5
área teórico metodológica	Teoría del Diseño, Sociología	14	Teoría del Diseño, Sociología	14
área gestión de proyectos	Gestión de proyectos de Diseño, Gestión de la Propiedad intelectual.	11	Gestión de proyectos de Diseño, Gestión de la Propiedad intelectual.	11
trabajo de grado		12		12
opcionales y electivas		35		35
créditos mínimos totales		360		360

8. Orientaciones pedagógicas

Atendiendo a la flexibilidad curricular e integración de las funciones universitarias, indicadas en la Ordenanza de Estudios de Grado, el presente Plan de Estudios de la Licenciatura en Diseño

Industrial de la Escuela Universitaria Centro de Diseño prevé la curricularización de las actividades de investigación y extensión, al igual que la articulación con otra oferta educativa dentro de la Facultad de Arquitectura así como en otros servicios de la Universidad de la República.

Las orientaciones pedagógicas de este plan se centran en la integración de las funciones universitarias a lo largo del proceso de formación; a la actualización permanente de los contenidos del plan mediante evaluación y análisis de su pertinencia de acuerdo a las necesidades formativas; a la articulación entre las nuevas tecnologías y los procesos de enseñanza aprendizaje, sin afectar el encuentro directo, potenciando nuevas formas de cursado que habilitan mayores grados de autonomía por parte del estudiante; a la simplificación de los sistemas de evaluación, racionalizando la cantidad de instancias a lo largo de la formación; a la desanualización de las actividades tendientes a actividades semestrales tanto extensivas como intensivas; a la generación de un sistema de alta movilidad, promoviendo en el estudiante un tránsito tanto nacional como internacional; a la incorporación de la enseñanza de metodologías de investigación e intervención; la curricularización de las actividades de investigación y de extensión.

La enseñanza estará basada en la actitud crítica y reflexiva. Con estos fines se instrumentarán espacios asociados a las dinámicas de Observatorio y Laboratorio, desarrollándose en el primero, el abordaje de actividades que toman como centro de interés la observación de las cuestiones inherentes al diseño directamente en el escenario en que este se emplaza como práctica social, incluyendo por ejemplo experiencias de usuarios, mientras que en el segundo, se desarrolla la actividad experimental en condiciones controladas y pautadas, inherente igualmente a cuestiones del diseño, sus herramientas metodológicas /conceptuales y la reflexión a partir de las prácticas, actividades sobre las que se registra el proceso estudiantil para la evaluación y perfeccionamiento metodológico.

En la estrategia de evaluación se buscara que el estudiante articule los saberes de modo que un proyecto pueda ser evaluado a partir de las diversas miradas que componen las unidades académicas.

Se prevé como aspecto particular de estas prácticas de observatorio y laboratorio el concurso de saberes de las distintas sub-áreas, con un abordaje integral de los temas de estudio.

Finalmente, se propone, el uso del dispositivo taller, para el desarrollo de instancias de integración de los saberes de las distintas disciplinas, entorno a la elaboración del proyecto, incorporando además el concepto de co-dirección de la actividad proyectual entre estudiantes y equipo docente, así como promoviendo, tanto la autonomía del estudiante como la interacción de pares.

10. Anexo

Ejemplos de asignaturas opcionales

ÁREA PROYECTUAL: Laboratorio de fotografía, Laboratorio informática, Taller de Marca, Identidad visual avanzada, Taller de escaparatismo, Taller de Accesorios, Packaging, etc.

ÁREA TEÓRICO METODOLÓGICA: Psicología Social, Desfiles y Colecciones, Laboratorio de Diseño y prácticas artísticas, Historia del arte, Configuración de equipos de alto rendimiento, Laboratorio de estudios de experiencias de usuario, Evaluación ergonómica de productos y servicios, Semántica de producto, Comunicación e indumentaria, etc.

ÁREA TECNOLÓGICA: Laboratorio experimentación de materiales, Laboratorio de herramientas de código abierto, etc.

ÁREA GESTIÓN DE PROYECTOS: Gestión de emprendimientos de diseño, Marketing avanzado aplicado al diseño, etc.