

FACULTAD DE ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE LA REPÚBLICA
ESCUELA UNIVERSITARIA CENTRO DE DISEÑO

ORGANIZACIÓN GENERAL DE LOS CURSOS CORRESPONDIENTES AL PLAN DE ESTUDIOS 2013 PARA LA LICENCIATURA EN DISEÑO INDUSTRIAL perfil PRODUCTO y perfil TEXTIL- INDUMENTARIA.

CAPITULO I - Generalidades

1. Esta organización se refiere al Plan de Estudios para la Licenciatura en Diseño Industrial de aprobado por el Consejo de Facultad el 14 de noviembre 2012 y aprobado por el CDC el 18 de diciembre de 2012.
2. Este plan será denominado Plan 2013.
3. La distribución de créditos por áreas en los ciclos.

Ciclo de inicio (común para ambos perfiles)	
Áreas	Créditos
Proyectual	42
Tecnológica	10
Teórica-metodológica	20
Optativas y/o electivas	18
subtotal	90

Ciclo de Orientación		
Áreas	Perfil Textil Indumentaria	Perfil Producto
	créditos	créditos
Proyectual	74	70
Tecnológica	50	50
Teórica-metodológica	45	45
Gestión	9	9
Optativas y/o electivas	2	6
subtotal	180	180

Ciclo de Egreso		
Áreas	Perfil Textil Indumentaria	Perfil Producto
	créditos	créditos
Proyectual	33	37
Tecnológica	5	5
Teórica-metodológica	14	14
Gestión	11	11
Optativas y/o electivas	15	11
Inter-áreas - Trabajo de grado	12	12
subtotal	90	90

TOTAL	360	360
--------------	------------	------------

4. La distribución de créditos por unidades curriculares, según ciclo y por perfil:

ÁREA	UNIDAD CURRICULAR	CRÉDITOS
------	-------------------	----------

CICLO DE INICIO		1ro
Proyectual	Identidad Visual	5
	Diseño 1	5
	Medios de Expresión 1	14
Tecnológica	Matemáticas	3
	Física	3
	Lab. Modelos y Maquetas	4
Teórica-metodológica	Introducción al Pensamiento de Diseño (IPD)	9
	Funciones Universitarias Integradas	4
	Equipos de Alta Performance	
Inter-áreas	Unidad de Proyecto 1	25
Optativas	---	18
	subtotal	90

ÁREA	UNIDAD CURRICULAR	CRÉDITOS
CICLO DE ORIENTACIÓN_ TEXTIL-INDUMENTARIA (2do, 3ro)		
Gestión	Marketing 1	3
Proyectual	Diseño 2 TI	9
	Medios de Expresión 2 TI	14
Tecnológica	Tecnología 1 TI	5
	Laboratorio de Tejido 1	8
	Laboratorio de Estampado	4
	Corte 1	4
Teórica-metodológica	Historia del Diseño	8
	Ergonomía 1	5
	Comunicación	3
Inter-áreas	Unidad de Proyecto 2 TI	22
	subtotal	85
Gestión	Marketing 2	3
Proyectual	Diseño 3 TI	9
	Medios de Expresión 3 TI	10
	Diseño de Accesorios	6
Tecnológica	Tecnología 2 TI	5
	Laboratorio de Tejido 2	3
	Laboratorio de Modelaje 1	4
	Corte 2	3
	Técnicas de Moda	4
Teórica-metodológica	Teoría del Diseño 1	4
	Ergonomía 2	5
	Sociología	4
	Metodología 1	4
Inter-áreas	Unidad de Proyecto 3TI	29
	subtotal	93
Optativas	-----	2
Total		180

ÁREA	UNIDAD CURRICULAR	CRÉDITOS
CICLO DE EGRESO_ TEXTIL-INDUMENTARIA (4to)		

Gestión	Gestión de Proyectos	4
	Gestión de la Propiedad Intelectual	3
Proyectual	Diseño 4 TI	12
Tecnológica	Gestión de Calidad	3
Teórica-metodológica	Teoría del Diseño 2	4
	Análisis de Experiencia de Usuario	3
	Metodología 2	4
Inter-áreas	Unidad de Proyecto 4 TI	30
Optativas + electivas	---	15
Inter-áreas	Trabajo de Grado	12
	subtotal	90

ÁREA	UNIDAD CURRICULAR	CRÉDITOS
CICLO DE ORIENTACIÓN_PRODUCTO (2do, 3ro)		
Gestión	Marketing 1	3
Proyectual	Diseño 2 P	9
	Medios de Expresión 2 P	14
	Diseño de Envases	4
Tecnológica	Tecnología 1P	5
	Laboratorio de Madera 1	4
	Laboratorio de Metales 1	4
	Laboratorio de Cerámica 1	4
	Laboratorio de Vidrio 1	4
Teórica-metodológica	Historia del Diseño	8
	Ergonomía 1	5
	Comunicación	3
Inter-áreas	Unidad de Proyecto 2P	22
Subtotal créditos		89
Gestión	Marketing 2	3
Proyectual	Diseño 3P	9
	Medios de Expresión 3	9
Tecnológica	Tecnología 2 P	5
	Laboratorio de Madera 2 ó Metales 2 ó	4
	Laboratorio de Cerámica 2 ó Vidrio 2	4
	Laboratorio de Fabricación Digital	6
Teórica-metodológica	Teoría del Diseño 1	4
	Ergonomía 2	5
	Sociología	4
	Metodología 1	4
Inter-áreas	Unidad de Proyecto 3P	28
Subtotal de créditos		85
optativas		6
Total		180

ÁREA	UNIDAD CURRICULAR	CRÉDITOS
CICLO DE EGRESO_PRODUCTO (4to)		

Gestión	Gestión de Proyectos	4
	Gestión de la Propiedad Intelectual	3
Proyectual	Modelado 3D para producción digital.	4
	Diseño 4 P	12
Tecnológica	Gestión de Calidad	3
Teórica-metodológica	Teoría del Diseño 2	4
	Análisis de Experiencia de Usuario	3
	Metodología 2	4
Inter-áreas	Unidad de Proyecto 4P	30
optativas+electivas	--	11
Inter-áreas	Trabajo de Grado	12
total		90

Total de créditos	En ambos perfiles	360
--------------------------	-------------------	------------

CAPITULO II. Organización de las unidades curriculares

Unidad de Proyecto (inter-áreas)

5. Unidad de Proyecto (UP) se organiza en 4 unidades curriculares con participación de diversas áreas en ambos perfiles:

Unidad de Proyecto 1, en el Ciclo de Inicio, participan el Área Proyectual: Módulo Identidad Visual (7 créditos) y Módulo de Diseño (11 créditos) y Área Teórica-Metodológica: Módulo de Laboratorio de Introducción al Pensamiento de Diseño (7 créditos).

Unidad de Proyecto 2TI, en el Ciclo de Orientación, participan el Área Proyectual: Módulo Diseño (13 créditos), Área Tecnológica: Módulo Tecnología (3 créditos), Área Teórica Metodológica: Módulo Análisis y Crítica (6 créditos).

Unidad de Proyecto 3TI, en el Ciclo de Orientación, participan el Área Gestión: Módulo Marketing (3 créditos), Área Proyectual: Módulo Diseño (13 créditos), Área Tecnológica: Tecnología (7 créditos), Área Teórica Metodológica: Módulo Análisis y Crítica del Diseño II y Evaluación Ergonómica (6 créditos).

Unidad de Proyecto 4TI, en el Ciclo de Egreso, participan el Área Gestión: Módulo Gestión (4 créditos), Área Proyectual: Módulo Diseño (21 créditos), Área Tecnológica: Módulo Tecnología (2 créditos), Área Teórica Metodológica: Módulo Análisis y Crítica del Diseño (3 créditos).

Unidad de Proyecto 2P, en el Ciclo de Orientación, participan el Área Proyectual: Módulo Diseño (13 créditos), Área Tecnológica: Módulo Tecnología (3 créditos), Área Teórica Metodológica: Módulo Análisis y Crítica (6 créditos).

Unidad de Proyecto 3P, en el Ciclo de Orientación, participan el Área Gestión: Módulo Marketing (3 créditos), Área Proyectual: Módulo Diseño (12 créditos), Área Tecnológica: Módulo de Tecnología (7 créditos), Área Teórica Metodológica: Módulo Análisis y Crítica del Diseño II y Evaluación Ergonómica (6 créditos).

Unidad de Proyecto 4P, en el Ciclo de Egreso, participan el Área Gestión: Módulo Gestión (4 créditos), Área Proyectual: Módulo Diseño (21 créditos), Área Tecnológica: Módulo Tecnología (2 créditos), Área Teórica Metodológica: Módulo Análisis y Crítica del Diseño (3 créditos).

AREA GESTIÓN

6. Marketing se organiza en dos unidades curriculares: Marketing 1 (3 créditos) y Marketing 2 (3 créditos) en el Ciclo de Orientación para ambos perfiles.

7. Gestión de Proyectos (4 créditos) se organiza en una unidad curricular en el Ciclo de Egreso para ambos perfiles.

8. Gestión de la Propiedad Intelectual (3 créditos) se organiza en una unidad curricular en el Ciclo de Egreso para ambos perfiles.

ÁREA PROYECTUAL

Sub-área Diseño

9. Diseño se organiza en cinco unidades curriculares: Identidad Visual (5 créditos) y Diseño 1(5 créditos) en el Ciclo de Inicio; Diseño 2TI (9 créditos) y Diseño 3TI(9 créditos) en el Ciclo de Orientación y Diseño 4TI (12 créditos) en el Ciclo de Egreso Perfil Textil-Indumentaria; Diseño 2P (9 créditos) y Diseño 3P (9 créditos) en el Ciclo de Orientación y Diseño 4P(12 créditos) en Ciclo de Egreso perfil Producto.

10. Diseño de Envases (4 créditos) se organiza en una unidad curricular en el Ciclo de Orientación perfil Producto.

11. Diseño de Accesorios (6 créditos) se organiza en una unidad curricular en el Ciclo de Orientación perfil Textil-indumentaria.

Sub-área Representación

12. Medios de Expresión se organiza en tres unidades curriculares: Medios de Expresión 1 (14 créditos) en el Ciclo de Inicio ; Medios de Expresión 2TI(14 créditos) y Medios de Expresión 3TI(10 créditos) en el Ciclo de Orientación perfil Textil-Indumentaria y Medios de Expresión 2P(14 créditos) y Medios de Expresión 3P(9 créditos) en el Ciclo de Orientación perfil Producto.

13. Prototipado 3D (4 créditos) se organiza en una unidad curricular en el Ciclo de Egreso perfil Producto.

ÁREA TECNOLÓGICA

14. Matemáticas (3 créditos) se organiza en una unidad curricular en el Ciclo de Inicio.

15. Física (3 créditos) se organiza en una unidad curricular en el Ciclo de Inicio.

16. Tecnología se organiza en 2 unidades curriculares para ambos perfiles: Tecnología 1TI (5 créditos) y Tecnología 2TI(5 créditos), Tecnología 1P (5 créditos) y Tecnología 2P (5 créditos), en el Ciclo de Orientación.

17. Laboratorio de Procesos se organiza en seis unidades curriculares: Laboratorio de Modelos y Maquetas (4 créditos) en el ciclo de inicio, Laboratorio de Tejido 1 (8 créditos) y Laboratorio de Tejido 2 (3 créditos) en el Ciclo de Orientación perfil Textil-indumentaria, Laboratorio de Técnicas y Modelaje (4 créditos) en el Ciclo de Orientación perfil Textil - indumentaria, Laboratorio de Fabricación Digital (6 créditos) en el Ciclo de Orientación perfil Producto.

18. Corte y Modelaje se organiza en dos unidades curriculares: Corte y Modelaje 1 (4 créditos) y Corte y Modelaje 2 (3 créditos) en el Ciclo de Orientación perfil Textil-indumentaria.

19. Laboratorio de Materiales se organiza en 8 unidades curriculares: Laboratorio Metales 1 (4 créditos), Laboratorio Maderas 1 (4 créditos), Laboratorio Vidrio 1(4 créditos), Laboratorio Cerámica 1(4 créditos), Laboratorio Cerámica 2 (4 créditos), Laboratorio Vidrio 2 (4 créditos), Laboratorio Madera 2 (4 créditos) y Laboratorio Metales 2 (4 créditos) en el ciclo de Orientación Perfil Producto; Laboratorio de Estampado y Serigrafía (4 créditos) en el Ciclo de Orientación perfil Textil-indumentaria.

20. Técnicas de Moda (4 créditos) se organiza en una unidad curricular en el Ciclo de Orientación perfil textil – indumentaria.

21. Gestión de la Calidad (3 créditos) se organiza en una unidad curricular en el Ciclo de Egreso, para ambos perfiles.

ÁREA TEORICA METODOLÓGICA

22. Introducción al Pensamiento de Diseño (IPD, 9 créditos) se organiza en una unidad

curricular en el ciclo de inicio.

23. Los cursos *obligatorios a elección* Funciones Universitarias Integradas (4 créditos) y Equipos de Alta Performance (4 créditos) se organizan en una unidad curricular en el ciclo de inicio.

24. Historia del Diseño P (8 créditos) e Historia del Diseño TI (8 créditos), se organizan en una unidad curricular en el ciclo de orientación para ambos perfiles.

25. Ergonomía se organiza en dos unidades curriculares: Ergonomía 1 (5 créditos) y Ergonomía 2 (5 créditos) en el ciclo de orientación para ambos perfiles.

26. Comunicación (3 créditos) se organiza en una unidad curricular en el ciclo de orientación para ambos perfiles.

27. Teoría del Diseño se organiza en dos unidades curriculares: Teoría del Diseño 1 (4 créditos) perteneciente al ciclo de orientación y Teoría del Diseño 2 (4 créditos) perteneciente al ciclo de egreso para ambos perfiles.

28. Sociología (4 créditos) se organiza en una unidad curricular perteneciente al ciclo de orientación para ambos perfiles.

29. Metodología se organiza en dos unidades curriculares: Metodología 1 (4 créditos) en el ciclo de orientación y Metodología 2 (4 créditos) en el ciclo de egreso, para ambos perfiles.

30. Análisis y Experiencia de Usuario (3 créditos) se organiza en una unidad curricular en el ciclo de egreso, para ambos perfiles.

CAPITULO III. Objetivos particulares de cada unidad

31. UNIDADES DE PROYECTO (UP)

Unidad de Proyecto: espacio de integración disciplinar

Según el Plan de Estudios 2013, la Unidad de Proyecto es un “espacio de enseñanza y aprendizaje que pone en juego los contenidos de las unidades curriculares de las diversas áreas a través de un proyecto integral, de evaluación conjunta.”

El objetivo de las Unidades de Proyecto es formar al estudiante en la práctica interdisciplinar del proceso proyectual, integrando en cada ejercitación los saberes teóricos y prácticos provenientes de los módulos que la integran. Se abordan temáticas variadas organizadas en niveles de complejidad creciente.

32. Unidad de Proyecto 1_común a ambos perfiles

Sensibilizar al estudiante en relación a las dimensiones y alcances del diseño.

Introducir procesos de observación y análisis para lograr una aproximación al entendimiento del entorno y del individuo, manejando herramientas y métodos de aproximación al proceso proyectual, a través de ejercicios de baja complejidad.

Estimular el trabajo en equipo, acordando procesos e intercambio de saberes mediante la aplicación de conceptos y recursos adecuados al manejo de los diversos sistemas relacionados a situaciones dadas.

33. Unidad de Proyecto 2 TI

Introducir al estudiante en la práctica interdisciplinar del proceso proyectual, mediante la exploración y el conocimiento de herramientas creativas y de diseño, aplicadas a temáticas vinculadas al ámbito textil – indumentaria.

Experimentar con materiales y procesos, profundizando en el control de la materialización de ideas proyectuales.

Estimular el trabajo en equipo, la investigación y el análisis como aproximación a la comprensión

del entorno y del individuo, considerando aspectos socioculturales y éticos. Fomentar el pensamiento crítico y reflexivo en relación a los procesos proyectuales mediante la aplicación de recursos adecuados al manejo de los diversos sistemas que le confieren multidimensionalidad al proyecto.

Integrar al diseño textil los distintos elementos que concurren a optimizar la relación usuario -producto -actividad - contexto (UPAC) atendiendo la perspectiva de calidad de vida y bienestar de la persona.

34. Unidad de Proyecto 3 TI

Profundizar en la práctica interdisciplinar del proceso proyectual, integrando saberes teóricos y prácticos provenientes de las 4 áreas que integran el currículum.

Desarrollar proyectos de complejidad media o alta integrando herramientas y metodologías proyectuales, conceptos teóricos, tecnológicos y de gestión, incorporando los distintos elementos que concurren a optimizar la relación usuario -producto -actividad- contexto (UPAC), así como criterios de la ergonomía física, cognitiva y organizacional.

Estimular el trabajo de investigación y análisis, propiciando el pensamiento crítico y reflexivo, profundizando en el manejo de elementos de innovación y estrategias de diseño, vinculadas al ámbito textil – indumentaria, con énfasis en los aspectos metodológicos y el desarrollo de producto y procesos productivos.

35. Unidad de Proyecto 4 TI

Experimentar un acercamiento a la practica profesional vinculada a agentes sociales y/o productivos, mediante el desarrollo de un proyecto completo vinculado al ámbito textil - indumentaria, de carácter técnico o integral.

Incorporar actividades de extensión e investigación, manteniendo la visión global del proyecto y generando una reflexión en relación a la disciplina, con acento en recursos conceptuales y prácticos que concurren al desarrollo profesional y/o académico.

36. Unidad de Proyecto 2 P

Introducir al estudiante en la práctica interdisciplinar del proceso proyectual, mediante la exploración y el conocimiento de herramientas creativas y de diseño, aplicadas a temáticas vinculadas al sistema producto - servicio.

Experimentar con materiales y procesos, profundizando en el control de la materialización de ideas proyectuales.

Estimular el trabajo en equipo, la investigación y el análisis como aproximación a la comprensión del entorno y del individuo, considerando aspectos socioculturales y éticos.

Fomentar el pensamiento crítico y reflexivo en relación a los procesos proyectuales mediante la aplicación de recursos adecuados al manejo de los diversos sistemas que le confieren multidimensionalidad al proyecto.

Integrar al diseño de producto los distintos elementos que concurren a optimizar la relación usuario -producto -actividad - contexto (UPAC) atendiendo la perspectiva de calidad de vida y bienestar de la persona.

37. Unidad de Proyecto 3 P

Profundizar en la práctica interdisciplinar del proceso proyectual, integrando saberes teóricos y prácticos provenientes de las 4 áreas que integran el currículum.

Desarrollar proyectos de complejidad media o alta integrando herramientas y metodologías proyectuales, conceptos teóricos, tecnológicos y de gestión, incorporando los distintos

elementos que concurren a optimizar la relación usuario -producto -actividad- contexto (UPAC), así como criterios de la Ergonomía Física, Cognitiva y Organizacional.

Estimular el trabajo de investigación y análisis, propiciando el pensamiento crítico y reflexivo, profundizando en el manejo de elementos de innovación y estrategias de diseño, vinculadas al sistema producto - servicio, con énfasis en los aspectos metodológicos y el desarrollo de producto y procesos productivos.

38. Unidad de Proyecto 4 P

Experimentar un acercamiento a la práctica profesional vinculada a agentes sociales y/o productivos, mediante el desarrollo de un proyecto completo vinculado al sistema producto - servicio de carácter técnico o integral.

Incorporar actividades de extensión e investigación, manteniendo la visión global del proyecto y generando una reflexión en relación a la disciplina, con acento en recursos conceptuales y prácticos que concurren al desarrollo profesional y/o académico.

ÁREA GESTIÓN DE PROYECTOS

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

40. Marketing 1

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.

Abordar en un enfoque de taller el concepto de marketing y sus implicancias, herramientas para analizar las motivaciones de los consumidores y los objetivos de una investigación comercial, así como el análisis del entorno competitivo.

41. Marketing 2

Analizar las decisiones a la hora de crear, desarrollar, lanzar y gerenciar nuevos productos y/o servicios. Dotar (Promover) de una visión amplia del proyecto desarrollado, incluyendo los aspectos mercadológicos.

Desarrollar un plan de marketing cubriendo los siguientes aspectos: análisis estratégico del entorno competitivo, desarrollo de una propuesta de valor y posicionamiento estratégico, desarrollo de variables del marketing mix, marketing social y sus responsabilidades.

42. Gestión de proyectos de diseño

Establecer las herramientas y técnicas para la formulación y gestión de proyectos, de modo de poder evaluar de un punto de vista económico-organizacional un proyecto de diseño.

Abordar la gestión de la interacción entre las áreas del conocimiento de la administración y del diseño. Integrar las etapas de desarrollo y organización de un proyecto de diseño, considerando la relación entre las actividades, la organización empresarial en su contexto socio económico y las personas involucradas.

Desarrollar 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.

43. Gestión de la Propiedad Intelectual

Adquirir conocimientos sólidos respecto de la protección legal de las creaciones, 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 características normativas de la protección de las creaciones mediante cada uno de los institutos de la 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.

ÁREA PROYECTUAL

44. El Área Proyectual 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.

Sub área diseño

45. Las asignaturas que integran esta área están vinculadas directamente a la generación y análisis del proyecto, y al conocimiento y manejo de herramientas y de metodologías que permiten adquirir dominio sobre los procesos proyectuales, abordando temáticas de diversa índole. Los contenidos se organizan en niveles crecientes de complejidad de acuerdo con las estrategias didácticas de cada unidad docente y de la integración de conocimientos provenientes de otras áreas.

En los semestres pares las unidades de diseño integran la *Unidad de Proyecto* correspondiente a cada nivel, donde convergen módulos provenientes de diversas áreas, que trabajan en relación a objetivos y propuestas comunes.

Las unidades de primer y segundo semestre son comunes a ambos perfiles; están dirigidos a iniciar el conocimiento de la disciplina y del proyecto y a promover la ejercitación de procesos creativos y de los elementos básicos de composición.

En su conjunto son cursos de profundización caracterizados por un manejo detallado y específico del proyecto, conjugando componentes funcionales, formales, tecnológicos, culturales, económicos, con el objeto de facilitar el desarrollo de todas las habilidades asociadas a la práctica del diseño y el fortalecimiento de la capacidad crítica y reflexiva. Se profundiza en aspectos de la investigación en diseño y en metodologías proyectuales.

Se aborda el proyecto en todas sus dimensiones, desarrollando procesos completos en un estrecho vínculo con actores sociales y productivos.

46. Identidad visual

Desarrollar la adquisición de los fundamentos básicos del lenguaje visual: forma, color, tipografía, síntesis, composición. Trabajar 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.

47. Diseño 1

Introducir al estudiante en el universo del diseño mediante el manejo de herramientas básicas de proyecto y el desarrollo de habilidades para la materialización de elementos de dos y tres dimensiones.

Ejercitar la creatividad tanto en el proceso como en la generación de conceptos y composiciones, motivando la investigación formal, plástica, cromática y de los demás elementos que determinan la configuración de un objeto.

48. Diseño 2 TI

Ejercitar el diseño orientado al producto textil en dos y tres dimensiones mediante la experimentación con formas, materiales y técnicas diversas, aprehendiendo los aspectos conceptuales y procedimentales del proceso proyectual mediante el análisis y la generación de estructuras y envolventes.

Estimular la reflexión sobre la comunicación y el lenguaje de las formas y su relación con el cuerpo y con el entorno. Manejar integralmente los conocimientos adquiridos en las unidades curriculares técnicas y teóricas en el proceso creativo.

Integrar las herramientas necesarias para comunicar adecuadamente tanto el proceso proyectual como el producto del mismo

49. Diseño 3 TI

Profundizar en los aspectos metodológicos que permitan al estudiante abordar problemas complejos, generar alternativas, emplear herramientas que le faciliten la toma de decisiones y desarrollar proyectos textiles integrando las variables involucradas en el currículum. Trabajar con escenarios, tendencias y grupos sociales, integrando herramientas de investigación y análisis.

Enfatizar en la planificación productiva y en la intervención anticipada desde el diseño para la optimización de recursos.

Desarrollar propuestas de productos textiles e indumentaria empleando diversas metodologías de proyecto y modelos de procesos de diseño, ensayando herramientas que permiten adquirir autonomía y control del proceso proyectual.

50. Diseño 4 TI

Desarrollar actividades de investigación sobre la materia, el hombre y el medio; así como el análisis e interpretación de las tendencias globales y locales que guiarán la toma de decisiones en proyectos textiles y de indumentaria.

Reflexionar y poner en práctica diversos métodos de diseño, desde lo experimental hasta lo estructurado, ilustrando diversas formas de actuación en función de las variables en juego.

51. Diseño 2 P

Profundizar en el diseño tridimensional en sus diversos aspectos enfocándolo a la usabilidad y la comunicación, y fomentando la experimentación con materiales y sus posibilidades expresivas.

Ejercitar el diseño orientado al producto mediante la experimentación con formas, materiales y técnicas diversas, aprehendiendo los aspectos conceptuales y procedimentales del proceso proyectual.

Estimular la reflexión sobre la comunicación y el lenguaje de las formas y su relación con el cuerpo y con el entorno. Manejar integralmente los conocimientos adquiridos en las unidades curriculares técnicas y teóricas en el proceso creativo.

Integrar las herramientas necesarias para comunicar adecuadamente tanto el proceso

proyectual como el producto del mismo

52. Diseño 3 P

Profundizar en los aspectos metodológicos que permitan al estudiante abordar problemas complejos, generar alternativas proyectuales, emplear herramientas que le faciliten la toma de decisiones y desarrollar un proyecto integrando las variables involucradas en el currículum.

Trabajar con escenarios, tendencias y grupos sociales, integrando herramientas de investigación y análisis, con énfasis en la planificación productiva y de la intervención anticipada, desde el diseño, para la optimización de recursos materiales, energéticos y humanos.

53. Diseño 4 P

Desarrollar actividades de investigación sobre la materia, el hombre y el medio; así como el análisis e interpretación de las tendencias globales y locales que guiarán la toma de decisiones en propuestas de producto.

Reflexionar y poner en práctica diversos métodos de diseño, intuitivos, experimentales estructurados, etc, ilustrando diversas formas de actuación en función de las variables en juego.

54. Diseño de envases

Introducir al estudiante al conocimiento del sistema envase-embalaje en sus diversas escalas y usos, considerando desde la concepción hasta el consumo final, pasando por las diversas instancias de interacción con el usuario.

Estimular la creatividad orientada a la formulación de propuestas originales y competitivas en el contexto nacional y global, considerando los requisitos funcionales, comunicacionales, productivos y de sustentabilidad.

Estimular la investigación y la búsqueda experimental mediante la generación de conceptos y la ejercitación de diseño de envases primarios.

55. Diseño de accesorios

Promover el acercamiento al universo de los accesorios (entendidos como aquellos productos que complementan al cuerpo humano y a la indumentaria).

Ejercitar el desarrollo de accesorios artesanales y semi-industriales en diversos materiales y técnicas, a partir del análisis del usuario y de las actividades que realiza.

Sub-area Representación

56. Medios de expresión 1

Desarrollar conceptos, habilidades y destrezas que permiten representar un objeto en un soporte bidimensional.

Abordar la representación como parte fundamental de la observación, creación y el análisis, como parte del proceso de pensar-razonar, interpretar, representar y crear.

57. Medios expresión 2 T

Estimular el pensamiento crítico y reflexivo en relación a conceptos que permiten desarrollar criterios para representar productos textiles según sus características y atributos.

Promover el aprendizaje colaborativo y el desarrollo de habilidades metacognitivas, contribuyendo al desarrollo de actividades coordinadas entre las disciplinas que hacen al diseño, estimulando la integración de conocimientos.

Manejar integralmente diversos medios y técnicas de expresión aumentando las posibilidades de expresión del estudiante en las distintas fases de desarrollo de un proyecto.

58. Medios de expresión 3 T

Profundizar el manejo del lenguaje gráfico como herramienta de diseño.

Desarrollar técnicas para la expresión de diseño terminado y la elaboración de material para la difusión de proyectos y productos textiles. Incentivar la búsqueda de un lenguaje personal.

59. Medios de expresión 2 P

Estimular el pensamiento crítico y reflexivo en relación a conceptos que permiten desarrollar criterios para representar cualquier producto según sus características y atributos.

Estimular el aprendizaje colaborativo y el desarrollo de habilidades metacognitivas, así como contribuir al desarrollo de actividades coordinadas entre las disciplinas que hacen al Diseño, estimulando la integración de conocimientos.

Manejar integralmente diversos medios y técnicas de expresión , desarrollar habilidades de expresión para las distintas fases de desarrollo de un proyecto.

60. Medios de expresión 3 P

Profundizar los conocimientos y las técnicas de representación necesarios para comunicar un producto y generar material técnico para producción, acorde al nivel de desarrollo de los productos, así como también los conocimientos relativos a las normas reconocidas por las convenciones internacionales.

61. Modelado 3d para producción digital

Manejar las herramientas digitales para el correcto modelado de productos que puedan ser producidos a través de medios digitales (ej. Impresión 3D).

Ejercitar las herramientas necesarias para la realización de piezas completas acordes a las nuevas tecnologías.

ÁREA TECNOLÓGICA

62. 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.

63. Matemáticas

Adquirir conocimientos básicos de la Matemática que permitan al estudiante comprender conceptos necesarios para la resolución de problemas relacionados con el Diseño. Incrementar la capacidad de análisis y razonamiento. Promover la intuición.

Fomentar las capacidades de planificarse, seleccionar, jerarquizar e ingresar en el plano de la abstracción sin perder de vista lo concreto. Fomentar la investigación a un nivel de estudios posteriores.

64. Física

Entender la física como una herramienta de proyecto. Desarrollar y profundizar la idea de modelo, como abstracción de la realidad material, útil y necesario para la construcción del

proyecto. Rever conceptos físicos fundamentales para la estática de un objeto.

65. Tecnología I T

Generar competencias en el análisis crítico de los objetos en sus procesos básicos de conformación. Incorporar los conocimientos de las propiedades de los distintos materiales más frecuentemente usados en el diseño textil.

Desarrollar la capacidad de análisis respecto a: materiales tradicionales y alternativos, combinaciones y aspectos críticos (uniones).

66. Tecnología II T

Generar las competencias en aspectos relacionados a la tecnología aplicada a los procesos de producción de productos textiles y de indumentaria; así como aspectos relativos al uso y/o funcionamiento.

67. Tecnología I P

Generar competencias en el análisis crítico de los objetos a través de sus procesos básicos de conformación. El estudiante incorporará los conocimientos de las propiedades de los distintos materiales más frecuentemente usados en el diseño industrial.

Desarrollar la capacidad de análisis respecto a: materiales tradicionales y alternativos, combinaciones y aspectos críticos (uniones).

68. Tecnología II P

Desarrollar competencias en aspectos relacionados a la tecnología aplicada a los procesos de producción y aspectos relativos al uso y/o funcionamiento de productos.

Analizar estructuralmente un objeto, visualizando los esfuerzos a los que está sometido.

69. Laboratorio de Modelos y Maquetas

Introducir al estudiante técnicas que permitirán la construcción de modelos y maquetas. Desarrollar habilidades para la auto-construcción de herramientas manuales.

Experimentar las cualidades de los materiales comunes para la elaboración de maquetas y modelos. Ensayar la modificación de materiales para nuevos usos. Introducir técnicas y conceptos sobre la terminación superficial y la calidad visual.

70. Laboratorio de Tejido I

Introducir y adquirir las distintas técnicas de construcción de los tejidos, tanto en la escritura del tejido como en las herramientas que posibilitan su desarrollo.

Acercar al estudiante a la realidad productiva del sector.

71. Laboratorio de Tejido II

Profundizar en las distintas técnicas de construcción de los tejidos y en las herramientas que generan su desarrollo.

72. Laboratorio de Técnicas y Modelaje

Desarrollar las competencias necesarias que posibiliten el desarrollo técnico de productos textiles y de indumentaria.

73. Laboratorio de Fabricación Digital

Analizar elementos y estructuras mecánicas. Introducir al estudiante al uso de tecnología de producción de prototipos digitales y su vinculación a los procesos productivos.

74. Corte y Modelaje I

Introducir al estudiante en el desarrollo del modelaje y de la confección, así como también en el conocimiento del vocabulario técnico.

75. Corte y Modelaje II

Profundizar en el desarrollo del modelaje y de la confección. Ahondar en las herramientas industriales de corte y modelaje.

76. Laboratorio de Maderas I

Acercar a los estudiantes al trabajo práctico con la madera y las reacciones físicas de su manufactura. Introducir al uso específico de las herramientas.

Propiciar la exploración y el desarrollo de soluciones a problemas de diseño.

77. Laboratorio de Maderas II

Profundizar en procesos productivos, técnicas y terminaciones aplicadas a la madera y nuevos materiales.

78. Laboratorio de Metales I

Acercar al estudiante al manejo y conocimiento de las propiedades tecnológicas del metal. Investigar las aplicaciones de las herramientas para el metal.

Promover el ensayo y la experimentación para incorporar conocimientos prácticos sobre la expresión de los metales.

79. Laboratorio de Metales II

Profundizar en procesos productivos, técnicas, terminaciones y aspectos críticos de trabajo del metal.

80. Laboratorio de Cerámica I

Introducir nociones sobre la cerámica y sus características. Conocer las lógicas del material y sus procesos productivos a través de la actividad práctica. Explorar las cualidades del material y la técnica.

81. Laboratorio de Cerámica II

Profundizar en procesos productivos, propiedades de la cerámica, terminaciones y los nuevos procesos industriales.

82. Laboratorio de Vidrio I

Introducir nociones sobre el vidrio y sus propiedades tecnológicas como material para diseñar objetos. Promover que el estudiante por medio del ensayo y la experimentación adquiera

conocimientos sobre la diversidad de los vidrios, las técnicas y prácticas para su manufactura.

83. Laboratorio de Vidrio II

Profundizar en procesos productivos del vidrio. Posibilitar que el estudiante reconozca al vidrio como material inserto en procesos productivos en el Uruguay.

84. Laboratorio de Serigrafía y Estapado

Introducir diversas técnicas utilizadas en la serigrafía, posibilitando así el desarrollo de diversos estampados.

Promover la investigación, tanto estética como de innovación en lo relativo a los materiales de soporte y en las técnicas utilizadas.

85. Técnicas de Moda

Introducir al estudiante en los materiales, herramientas y técnicas que permiten dar terminación y elementos que permitan intervenir productos textiles y de indumentaria.

86. Gestión de la Calidad

Introducir los conocimientos que definen los sistemas de gestión de la calidad así como las herramientas que posibilitan su aplicación.

ÁREA TEÓRICA-METODOLÓGICA

87. El Área Teórica Metodológica se conforma a partir del ejercicio de las funciones universitarias en torno saberes inherentes al pensamiento del diseño y sus formas instrumentales, tanto en su abordaje teórico-crítico propiamente dicho, ya sea de carácter ontológico, historiográfico, sociológico y ético, como así también en su abordaje metodológico, que contribuyen tanto la actividad proyectual como el desarrollo profesional y académico.

88. Introducción al pensamiento del diseño

Introducir conocimientos inherentes a las dimensiones que hacen al hoy denominado pensamiento del diseño, sus alcances, ubicuidad y potencial de aplicación. Abordar su proyección a nivel de la filosofía del diseño, de su metodología, y los aspectos históricos y éticos que le son intrínsecos.

89. Funciones Universitarias Integradas

Manejar recursos básicos de aprendizaje, prácticas de lectura, escritura disciplinar, aprendizaje reflexivo e investigativo.

Manejar conceptos y recursos básicos para la comprensión del horizonte y alcance de la actividad académica universitaria a través de la extensión, investigación y enseñanza. Participar en propuestas en las que se conciben estas funciones en forma integrada.

90. Configuración y desempeño de equipos de alta performance

Proporcionar recursos conceptuales y habilidades, protocolos y métodos, para la configuración y desempeño en equipos de alta performance o alto rendimiento, para su aplicación en las disciplinas proyectuales.

91. Historia del Diseño

Exponer una visión amplia y detallada sobre el origen del diseño industrial y el desarrollo que ha tenido hasta nuestros días a nivel internacional, regional y local, prestando particular atención a las relaciones entre diseño y comportamiento humano y entre diseño y expresión artística.

92. Ergonomía I

Desarrollar estudios y evaluaciones ergonómicas desde una perspectiva de pensamiento crítico. Integrar al diseño de producto los distintos elementos que concurren a optimizar la relación usuario-producto-actividad-contexto (UPAC), con acento en la ergonomía física y atendiendo a la perspectiva de calidad de vida y bienestar de la persona.

93. Ergonomía II

Desarrollar estudios y evaluaciones ergonómicas desde una perspectiva de pensamiento crítico. Integrar al diseño de producto los distintos elementos que concurren a optimizar la relación usuario-producto-actividad-contexto (UPAC), con acento en la ergonomía física, la ergonomía cognitiva y la organizacional, atendiendo a la perspectiva de calidad de vida y bienestar de la persona.

94. Sociología del Diseño

Proponer el abordaje del diseño, como actividad productiva, de acción social y como práctica cultural, desde una visión sociológica, estableciendo relaciones con los cambios socio-económicos y culturales en los cuales el diseño se inscribe.

95. Metodología I y II

Proponer el estudio de distintas metodologías aplicables al proceso de diseño, la actividad proyectual y la investigación académica, y promueve el manejo de criterios por parte de los estudiantes, para un uso adecuado de las mismas en las respectivas instancias.

96. Teoría del Diseño I

Profundizar en el conocimiento que emerge al vincular cuestiones del pensamiento filosófico, científico y artístico con los alcances del diseño como forma de acción sobre el hábitat y la naturaleza, haciendo énfasis en el estudio de aspectos ontológicos e históricos.

97. Teoría del Diseño II

Profundizar en el conocimiento que emerge al vincular cuestiones del pensamiento filosófico, científico y artístico con los alcances del diseño como forma de acción sobre el hábitat y la naturaleza. Haciendo énfasis en el estudio de aspectos éticos, deontológicos y metodológicos.

98. Análisis de Experiencia de Usuario

Promover el uso de métodos para el estudio y optimización de la experiencia de usuario en la amplia tipología de casos en los que el diseño puede proporcionar soluciones, integrando conceptos de distintas disciplinas.

Capítulo IV. Trabajo de Grado

99. El Trabajo de Grado será una actividad tutorada, en la 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.

El trabajo de grado tendrá su reglamento específico.

CAPITULO V. Duración y carga horaria de los cursos

100. Los cursos serán de duración semestral, salvo excepciones que se establecerán bajo condiciones particulares que la Comisión de Carrera entienda pertinente.

101. La carga horaria semestral de cada curso se expresa en el cuadro del Anexo I. Los Cursos Optativos no tienen una carga horaria semestral preestablecida.

CAPITULO VI. Formas de aprobación

102. Los cursos pertenecientes a este Plan se podrán aprobar por promoción (control continuo de conocimiento en el curso) o por examen. La aprobación por promoción requerirá una reglamentación específica.

103. Los cursos de Unidad de Proyecto y Práctica Pre-profesional se aprobarán por promoción de forma conjunta. La Unidad de Proyecto tendrá su reglamentación específica.

104. Los cursos Optativos se aprobarán en las condiciones que establezcan las reglamentaciones particulares.

CAPITULO VII. Previaturas

105. El régimen de previaturas se estructura sobre las siguientes líneas generales:

- a) Todo curso de una unidad curricular con el mismo nombre será previo al siguiente, salvo excepciones.
- b) Todos los cursos de la Unidad de Proyecto de un año son previos a los cursos de la Unidad de Proyecto siguiente.
- c) A estos dos criterios se agregan la **Tabla de Previaturas Específicas**.

CAPITULO VIII. Cursos optativos y electivos

106. El estudiante deberá cumplir con por lo menos 35 créditos entre unidades curriculares optativas y electivas. 4 créditos de unidades curriculares optativas por cada área (16 créditos), 8 créditos de unidades curriculares electivas, y completar 11 créditos de optativas y/o electivas de elección libre.

Cursos optativos

107. Los cursos optativos serán tanto ámbitos de formación básica como instancias exploratorias de vocación para el estudiante, con el carácter de complementos de esa formación, que incentiven su compromiso personal con el proceso educativo y el desempeño autónomo del egresado.

- a) Los objetivos particulares y los contenidos de los cursos optativos no serán coincidentes con los establecidos para algún curso obligatorio del mismo perfil del presente Plan.
- b) La temática de sus contenidos surgirá de un amplio espectro de posibilidades. Se referirá

a la profundización y ampliación de conocimientos previamente tratados en los cursos obligatorios, a la incorporación de nuevos temas vinculados a los desarrollados en los cursos obligatorios, o a la ampliación del horizonte profesional con conocimientos concurrentes.

- c) De acuerdo a las actividades propuestas se priorizará la profundización y ampliación de conocimientos o la formación en tareas de investigación o de extensión.

Los créditos optativos podrán completarse de la siguiente manera:

- a) Mediante cursos ofrecidos por la carrera como cursos optativos.
- b) Mediante cursos obligatorios y optativos que pertenecen a un solo perfil (producto o textil-indumentaria), para aquellos estudiantes inscriptos al otro perfil.
- c) En el caso de aquellos estudiantes que hayan alcanzado los créditos mínimos establecidos de unidades curriculares obligatorias a elección, podrán cursar el resto de la oferta de estos cursos, acreditándose éstos como créditos optativos.

Cursos electivos

108. Refieren a la libre elección por parte del estudiante de cursos impartidos por otras carreras (nacionales o del exterior), de acuerdo con sus intereses y orientación de formación.

Estos cursos serán elegidos por el estudiante, propuesto a la Comisión de Carrera y aprobado por la Comisión Directiva.

Cursos obligatorios a elección

109. Las unidades curriculares obligatorias a elección se definen como aquellas que son parte del currículum obligatorio de los distintos perfiles pero, que existe la posibilidad de elegir estrictamente entre 2 o más ya definidas por el Área a la que corresponden.

CAPITULO IX. Modalidades de enseñanza

110. Los cursos de la carrera se asociarán a alguna de las siguientes categorías, estableciendo relación entre horas presenciales y de trabajo autónomo:

Modalidad	Características	Presencial	Trabajo autónomo	Total (multiplicador)
A	Se asocia a cursos teóricos y teórico prácticos.	1	1	2
B	Se asocia a cursos prácticos	1	0,5	1,5
C	Se asocia a talleres y seminarios en los que se demanda un mayor elaboración personal del estudiante fuera del aula.	1	2	3
D	Se asocia a actividades con mayor independencia del estudiante.	1	11	12
E	Se asocia a actividades semipresenciales	1	3	4

CAPITULO X. Otros

111. Abreviaciones y siglas

- AG: Área Gestión de Proyectos
- AP: Área Proyectual
- AT: Área Tecnológica

ATM: Área Teórica-metodológica

UP: Unidad de Proyecto

TI: Textil-indumentaria

P: Producto