



FORMULARIO DE UNIDADES CURRICULARES OPTATIVAS

1. NOMBRE DE LA UNIDAD CURRICULAR

Problemas de Diseño

2. CRÉDITOS

7 créditos

3. CONOCIMIENTOS PREVIOS EXIGIDOS Y RECOMENDADOS

3.1 Conocimientos Previos Exigidos:

3.2 Conocimientos Previos Recomendados:

Más allá de que el estudiante debe poseer los conocimientos correspondientes a su formación liceal, en este curso se propone aportar conceptos operativos e instrumentos para incorporarse al abordaje universitario del Diseño de Comunicación Visual (DCV), en general, y para comprender el carácter complejo de la trama cultural/económica/política en la que adquieren sentido los proyectos de DCV en sus diversas escalas. En ese marco se recomienda disposición por parte de los estudiantes para articular saberes previos así como textos y problemas abordados en los otros cursos.

4. TEMARIO

Es de diseño como una matriz generativa distribucional en la que cada unidad-problema del programa despliega algunas d

Este curso se estructura en torno al eje Problemas las temáticas, debates y prácticas que atraviesan al diseño como disciplina académica. Su organización tiene como fundamento que se constituya en un instrumento que le permita a los estudiantes a organizar su aprendizaje.

Cada unidad/problema de este programa jerarquizará una temática y abordará casos pero al mismo tiempo todas las unidades favorecerán una perspectiva didáctica que visibilice su mutua afectación.

Unidad/Problema 1: El diseño como espacio de conocimiento.

Actividad y pensamiento del diseño como campo disciplinar. Debates en la construcción del diseño como disciplina y profesión a lo largo de los siglos XIX, XX y XXI. La construcción crítica de un nuevo saber. El rol profesional y social del diseñador. Responsabilidades culturales en el entramado del discurso social. El debate entre modernidad y



posmodernidad en la constitución del campo. Los diseñadores y el discurso del diseño. El carácter situado del diseño

Unidad/Problema 2 Producción de identidad, transmedialidad y construcción de imaginarios a través del diseño.

El diseño como mediador en la construcción de ciudadanía. Diseñar el Estado. La producción de alteridad. Impacto de los cambios tecnológicos y sociales en las relaciones entre los procesos de diseño y los usuarios. Visualidad-visibilidad. Sistemas de relevo y construcción de referentes. La imagen y los imaginarios. La fotografía como concepto e instrumento para pensar. Los conceptos de transmedialidad y convergencia: el caso Anina. Los debates sobre el carácter socialmente construido del género.

Unidad/Problema 3: La perspectiva de género en y desde el diseño.

Los debates sobre el carácter socialmente construido del género: hacia una crítica de los objetos, servicios, procesos y prácticas de consumo de diseño. La noción de violencia simbólica.

Unidad/Problema 4: Lógicas de investigación, desarrollo, innovación y sustentabilidad desde el diseño.

Las agencias científicas: LATU, ANII, CSIC. La articulación entre proyecto, investigación, innovación y desarrollo como plataforma para ampliar el universo de los saberes sobre los que los individuos asumen sus opciones. Sustentabilidad y complejidad: su historización e institucionalización. Las economías emergentes.

Unidad/Problema 5: Diseño y Juego.

Los rasgos del juego. Juego y poética: zonas de contacto entre pedagogía y diseño. Representación, metáfora y sistema en el espacio de lo lúdico.

Unidad/Problema 6: El mapa no es el territorio. La transformación del territorio a través del diseño.

Diseñar para la acción. El lenguaje, las representaciones y el diseño como mapeo simbólico del mundo. Visualización y diseño de información.

Unidad/Problema 7: Culturas del Diseño. Hacia una perspectiva interdisciplinaria del proyecto.

El diseño como mediador cultural. Ver para aprender. Aprender a ver: el rol del diseño en las transformaciones de las experiencias museales y culturales. Diálogos entre diseñadores y las comunidades impactadas por los proyectos de diseño. Etnografías e investigación-acción. Diseño para la salud. Inclusión: diseñar para todos. Usabilidad y normas ISO en el UX.

5) RESPONSABLE



ÁREA DE TECNOLOGÍAS
Y CIENCIAS DE LA NATURALEZA
Y EL HÁBITAT



UNIVERSIDAD
DE LA REPÚBLICA
URUGUAY

Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo.
Licenciatura en Diseño de Comunicación Visual.
Mónica Farkas.

6) CUPOS DE LA UNIDAD CURRICULAR

Cupos mínimos: -

Cupos máximos: 10 estudiantes



ANEXO B

Se deberá completar un anexo B por cada carrera que tome la Unidad curricular.

B1) ÁREA DE FORMACIÓN

El área de formación (materia, según la anterior nomenclatura) identifica las grandes áreas temáticas ligadas a un sector de la ciencia o de la técnica. Cada comisión de carrera evaluará a qué área de formación corresponde la unidad curricular.

B2) UNIDADES CURRICULARES PREVIAS

Curso:

Examen:

(Las unidades curriculares previas serán definidas por las carreras que tomen la unidad curricular en cuestión, teniendo en cuenta los conocimientos exigidos que figuran en el programa.)