



CARRERA
Licenciatura en Educación
y Pedagogía en Artes Visuales

PROGRAMA DE ESTUDIO
Resolución Exenta N° 002240 / 04 de agosto de 2010.-

Nombre de la asignatura	DISEÑO DEL ESPACIO Y EL ENTORNO
Tipo de actividad curricular	Obligatoria – taller
Número de horas semanales	4
Créditos	4
Código asignatura	PLA4019
Semestre	Cuarto Semestre
Prerrequisitos	Diseño de las Formas
Responsable	Área de Diseño.
Fecha elaboración programa	2010
Fecha(s) de modificación	2011
Fecha de actualización bibliográfica	Mayo 2015

I **DESCRIPTOR**

Taller de experimentación y conocimiento de técnicas de diseño, aplicadas al espacio. Diseño de espacios habitables, diseño de estructuras, modulación, agronomía.

Se busca que el alumno diseñe a partir de su espacio y entorno, en pos de la integración de conceptos, propios del diseño espacial, la expresión artística, la ciencia y la tecnología, y la socio crítica, con una consecuente metodología en la resolución del diseño creador.

El campo de acción se concentra en la funcionalización de las necesidades del usuario, de forma creativa, a partir de la utilización eficiente de las especificaciones formales, funcionales, técnicas, estético-simbólicas y presupuestarias del diseño.

En relación a la Práctica, la actividad está ligada a la producción de artefactos, servicios y sistemas, sobre la base de conocimientos culturales, científicos, tecnológicos y técnicos, está dirigida hacia la satisfacción de las necesidades, físicas y/ o psicológicas, del ser humano en la estructuración de su entorno objetual, de su cultura material.

II **COMPETENCIAS**
GENÉRICAS

1. Capacidad crítica.
2. Capacidad creativa.
3. Conocimiento del área de estudio y la profesión.

ESPECÍFICAS

- 1.1. Capacidad reflexiva y analítica en relación a problemas propios del diseño
- 2.1. Capacidad para identificar, plantear y resolver problemas.
- 3.1. Dominio técnico aplicado a los trabajos propios del diseño



III CONTENIDOS

- Interfaces en el Diseño
- Códigos en el Diseño
- Ergonometría y función
- Diseño en la Naturaleza y el entorno
- Diseño y espacio público

IV METODOLOGÍA

- Método de Taller, teórico práctico a través de la resolución de problemas
- Metodología de investigación de Diseño

V ACTIVIDADES

Prácticas

- Aplicar método de Diseño
- Creación a partir de la teoría
- Bocetar, generar y proponer experiencias de Diseño

Teóricas

- Conceptualización
- Historia del Diseño
- Investigación (Método de Diseño)
- Estudio de Casos individual y en grupos

VI RECURSOS DE ENSEÑANZA

- Sala Diseño
- Computador Notebook
- Proyector Multimedia
- Materiales para Diseño
- (Reglas, escuadras, compás, tempera, pinceles, lápices de colores, etc.)

VII TIPOS DE EVALUACIÓN

- Diagnostica
- Proceso
- Sumativa
- Acumulativa
- Pauta de Evaluación elaborada con alumnos



VIII **BIBLIOGRAFÍA**

Básica (máximo 5 textos)

N°	Autor	Año	Título	País - Ciudad	Editorial
1.	Wucius Wong	2002	Principios del Diseño en el Color	Barcelona	G. Gili
2.	Bruno Munari	1981	Como nacen los objetos	Barcelona	G. Gili
3.	Wucius Wong	1989	Fundamentos del Diseño bi y tridimensional	Barcelona	G. Gili
4.	Julius Panero y Marlin Zelnik	2001	Las dimensiones humanas en los espacios interiores	Barcelona	G. Gili
5.	Philips B. Meggs	2000	Historia del Diseño Gráfico	México	Mc Graw Hill

Complementaria (máximo 5 textos)

N°	Autor	Año	Título	País - Ciudad	Editorial
1.	Simón Marhant	2006	Del Arte objetual al arte de concepto	México	Akal ediciones
2.	K. Gerstner	2000	Diseñar Programas	Barcelona	G. Gili
3.	Antonio López	1998	Estética de la creatividad	Barcelona	Rialp ediciones
4.	Terence Dalley	1981	Ilustración y Diseño	Barcelona	Blume