



LDI - Línea B

Forma y Representación

- No disponible -

Plan 2013 (vigente)

MORFOLOGIA I

Objetivos

- Introducir la problemática del reconocimiento, representación y procesos de análisis de la forma en relación con el diseño.
- Introducir las relaciones formales con el diseño, en los aspectos perceptivos, representativos y cognitivos.
- Desarrollar la relación Forma - Percepción y Forma - Representación en sus posibilidades comunicativas y discursivas.
- Introducir la problemática de la forma en relación a los niveles epistemológicos geométricos y fenomenológicos.
- Desarrollar capacidades reflexivas y proponer actitudes críticas frente a la problemática del estudio formal.
- Proponer reconocimientos culturales de la forma en relación a los aspectos conceptuales, materiales y simbólicos.
- Desarrollar capacidades heurísticas (inventivas y creativas) en relación a parámetros sintácticos, constitutivos, relacionales y de asociaciones formales.
- Desarrollar habilidades de organización de formas bidimensionales y tridimensionales en los campos geométrico y fenomenológico.

Contenidos

- La forma objetual, su reconocimiento y comunicación en relación a su propia espacialidad y al espacio sustentante. Observación-comprensión-representación. Lenguaje formal y lenguaje objetual. Parámetros euclidianos y fenomenológicos.
- Procesos racionalistas y procesos heurísticos en la constitución morfológica. Los procesos analíticos disociantes y sintéticos constructivos. Procesos de "pérdidas y sustituciones". Estrategias comunicativas.
- Forma y cultura: subsistema de los "símbolos", subsistema de los "útiles" y subsistema de las "formas sociales" (disposiciones físicas, contexto global y herramientas).
- Forma "realizada" y forma "posible". Útil - inútil - fútil.
- Forma-Sintaxis. Conceptualizaciones y operaciones formales. Leyes de asociación y reglas de agrupamiento. Caracterizaciones y relaciones estructurales de la forma. Sintaxis de agrupamientos. Introducción a los procesos morfogenéticos.
- Formas-Substancias formales. Conceptos de textura. Sistemas simétricos. Subdivisiones armónicas. Simetrías. Estructuras.



MORFOLOGIA II

Objetivos

- Introducir la problemática del conocimiento y los procesos heurísticos (ideación-creación) de la forma en relación con el diseño industrial.
- Introducir la problemática de la forma en relación a los niveles epistemológicos existenciales, lingüísticos y semióticos.
- Proponer y desarrollar actitudes especulativas y críticas sobre la teoría estética formal.
- Desarrollar lecturas formales como las apropiaciones objetuales en los campos conceptuales, materiales y simbólicos de la cultura.
- Desarrollar aptitudes en los procesos y metodologías de organizaciones objetuales.
- Desarrollar capacidades heurísticas (comunicativas, relacionales) en relación a parámetros existenciales, psicológicos, lingüísticos y semióticos.

Contenidos

- Conocimiento e invención, aspectos analíticos y propositivos en el descubrimiento y los desarrollos morfológico-heurísticos.
- Forma y estética de los productos industriales. Tendencias actuales: Diseños *Upgrading*, *Twins*, *High Tech*, *High Touch*, etc. Objetos ambiguos. Estética de la desconstrucción.
- Dimensiones epistemológicas. Dimensión Existencial. El hombre y los objetos de la mundanidad. El ser ahí (*Dasein*) del ser arrojado al mundo. El mundo de la utilitariedad, el ser a la mano (*Zuhandensein*). Dimensión Lingüística. Lenguaje, enunciado y discurso de la forma. Dimensión Semiótica. Signo: Comunicación y significación formal en la cultura utilitaria y la cultura simbólica.
- La forma y la objetualidad en el orden del deseo. Psicología de la forma industrial en relación al usuario y la construcción de símbolos.
- Sistemas y organizaciones formales, orden y caos, sistemas no-euclidianos, Tipos y arquetipos formales.

INTRODUCCION A LOS MEDIOS DIGITALES

Objetivos

- Informar y promover una visión globalizadora de los medios digitales en la cultura contemporánea.
- Conocer y seleccionar los medios más apropiados de comunicación e información en diversos niveles.
- Construir y practicar un lenguaje, acorde con las nuevas tecnologías, que contenga los conocimientos sobre las tecnologías, la creatividad y la producción vinculadas al diseño.

Contenidos

- Los medios análogos y digitales de comunicación y representación en los procesos creativos y de diseño.
- Nuevos paradigmas y nuevos entornos culturales.
- La expresión gráfica a través de los medios digitales: modelación, visualización, animación, fotografía, cine y video, hipermedios, arte digital.
- Diseño en colaboración, tele trabajo, realidad virtual.



SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN I

Objetivos

- Desarrollar la percepción de objetos en el espacio y los distintos sistemas de representación de los mismos.
- Comprender los objetos en el espacio y su representación sistemática por medios bidimensionales.
- Favorecer el razonamiento geométrico - analítico y lógico - deductivo.
- Comprender a los sistemas de representación como herramientas idóneas que permiten describir las formas, dimensiones, ubicación y propiedades geométricas de los objetos y cuerpos en el espacio.
- Transferir y aplicar los conocimientos y aptitudes desarrollados en la práctica del diseño en general.

Contenidos

- Los sistemas básicos de representación gráfica utilizada en el diseño como convenciones particulares del método general de proyecciones aplicadas a cuerpos y superficies.
- Representación de objetos geométricos en los planos de proyección y su recomposición en sistemas axonométricos.
- Métodos de resolución directos, verdaderas magnitudes, pendientes y perpendicularidad.
- Métodos de resolución Indirectos: nuevos planos de proyección, rotación y abatimiento.
- Clasificación y generación de cuerpos y superficies, secciones planas, desarrollos.
- Intersecciones de cuerpos geométricos sencillos
- Perspectiva cónica y axonometría como expresión tridimensional, comparaciones por diferentes sistemas.

SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN II

Objetivos

- Desarrollar la percepción visual de volúmenes y su potencialidad plástica y expresiva.
- Comprender la profundidad, relieve y altura de los volúmenes mediante el estudio del fenómeno luz y sombra, como una herramienta más para percibir los objetos en el espacio.
- Profundizar el aprendizaje de los fundamentos y aplicaciones prácticas de cada uno de los sistemas de representación tridimensionales y de las superficies curvas y alabeadas.
- Aplicar los conocimientos y aptitudes a la práctica del diseño y su comunicación en general.

Contenidos

- Poliedros: proyecciones, secciones planas, desarrollos e intersecciones.
- Superficies curvas: proyecciones, secciones planas, desarrollos e intersecciones.
- Iluminación y sombras en los diferentes sistemas: diédrico, axonométrico, cónico, aplicaciones y resolución.
- Superficies curvas regladas alabeadas. Clasificación. Proyecciones.